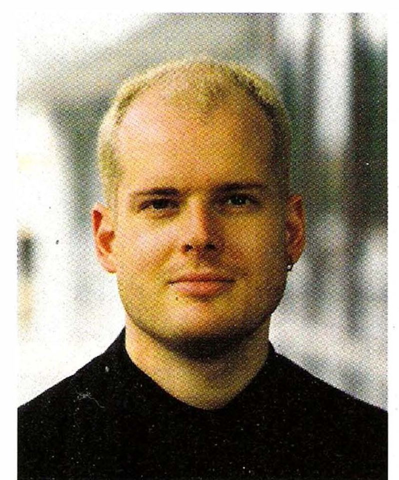
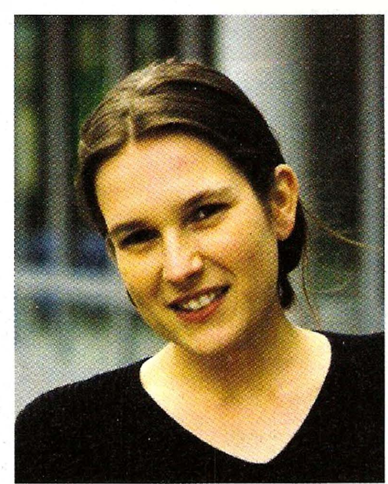


nur DM 9,90 5/2000
bfr 220,- dkr 39,50 FF 33,- Dr 1.530,- Lit 11.800 sfr 9,90
hfl 12,50 öS 80,- Lfr 220,- ptas 900,- ISSN 0947-7810
PC Games
Wissen, was gespielt wird
Europas meistgekauftes PC-Spiele-Magazin
32 Seiten Tipps & Tricks
Dark Project 2, Die Sims, C&C: Feuersturm
Mit 2 CDs
15 DEMOS
11 VIDEOS
15 PATCHES
Killer-Konsole von Microsoft
Endlich enthüllt: X-Box mit Pentium III und Nvidia-Chip!
MIT VIDEO
Need for Speed 5
Gas geben, Spaß haben: Testfahrt mit Boxster und 911er auf 5 Seiten!
MIT VIDEO
Dark Project 2
Test & Tipps auf 12 Seiten: So überlisten Sie die Gegner und überleben!
Fortsetzung zum Spiel des Jahres 99: Meisterdieb Garrett kehrt zurück!
Auf 2 CDs
Rally Masters, Sudden Strike, Superbike 2000, Klingon Academy
87 MB MODs für Unreal & UT
Verkehrsgigant-Demo mit Exklusivszenario!
Brandheiße Top-Videos!
Commandos 2: 8 Min. Spielszenen
F1 2000: Das Debüt von EA Sports
Starlancer: Wing Commander ade?
Sacrifice: Konkurrenz für WarCraft 3
Die Siedler 4: Die ersten Bilder! • Weltrekord: Erster Athlon mit 1.000 MHz im Test!
05
4 391278 209902

Ein Fall für zwei



Florian Stangl
Chefredakteur



Petra Maueröder
Chefredakteurin

MONTAG 21. FEBRUAR 2000

Seit heute ist es offiziell: Chefredakteur Thomas Borovskis wechselt in die Online-Abteilung der COMPUTEC MEDIA AG. Doch keine Angst, der PC-Games-Mann der ersten Stunde bleibt seinen Lesern erhalten – und zwar im World Wide Web. Schließlich wird er dort zunächst den groß angelegten Auf- und Ausbau von www.pcgames.de verantworten (mehr auf Seite 20). Gleichzeitig nehmen seine beiden Nachfolger – Petra Maueröder und Florian Stangl – als Doppelspitze ihre Arbeit auf. Gemeinsam mit ihren Kollegen wollen sie sich so richtig reinhängen, damit PC Games noch besser wird. Noch kritischer, noch leserorientierter, noch informativer. Wie, Ihnen brennt da was auf den Nägeln, was Sie dringend loswerden wollen? Lob? Kritik? Eine Anregung? Eine Frage? Dann schreiben Sie an die Chefredakteure persönlich – wir freuen uns auf Ihre Post. Die Adresse: COMPUTEC MEDIA AG, Chefredaktion PC Games, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.
E-Mail: redaktion@pcgames.de

MONTAG 28. FEBRUAR 2000

Kalt war's in Silverstone – und nass obendrein. Trotzdem hat sich der Flug gelohnt, denn neben einem Motorschaden an einem Jaguar konnte Florian Stangl auch das Formel-1-Debüt von EA Sports hautnah miterleben. Während auf der Zielgeraden Benetton, Jordan, BMW und Jaguar ihre Boliden durch den Regen jagten, durfte *F1 2000* Probe gespielt werden. So entstand der erste Eindruck, der sich auf den Test der Verkaufsversion (Seite 156) übertrug: ein solides Rennspiel mit ein paar kleinen Macken, die offensichtlich dem Zeitdruck zuzuschreiben sind.

DIENSTAG 29. FEBRUAR 2000

Wie jedes Jahr lädt Microsoft die Weltpresse zur Spielemesse Gamestock nach Redmond. Für die Abendveranstaltung des ersten Messetages haben sich die Organisatoren etwas ganz Besonderes ausgedacht: In einer schummrigen Billard-Bar müssen die Gäste in einem Quiz zeigen, wie gut es um ihr Fachwissen bestellt ist. Während sich Peter Kusenberg mit seinem Team immerhin im oberen Mittelfeld platzieren kann, sahnt der Entwickler-Tisch den ersten Preis ab: Besonders *Total Annihilation*-Schöpfer Chris Taylor und *Age of Empires*-Recke Bruce Shelley beeindrucken mit fundiertem Wissen über die Erkennungsmelodien von Spielhallen-Klassikern. Neugierig auf Microsoft-Neuheiten wie *Starlancer*, *Crimson Skies*, *Midtown Madness 2* und *Loose Cannon*? Alle Details lesen Sie in unserem Vorschau-Teil ab Seite 70.

FREITAG 10. MÄRZ 2000

PC-Games-Hardware-Profi Thilo Bayer lässt sich prinzipiell nichts einflößen – schon gar nicht Respekt. Und deshalb analysiert er genau, was Microsoft im Rahmen der Pressekonferenz rund um die „Killer-Konsole" X-Box verlautbaren ließ. Brav die Zahlen und Daten einer Pressemitteilung abtippen kann schließlich jeder. Dennoch sind die gezeigten Demos und Ankündigungen höchst beeindruckend: Alles über die X-Box bekommen Sie in unserer Reportage ab Seite 36 zu lesen.

Lassen Sie sich kein X für ein U vormachen: PC Games lässt die Daten der Microsoft-Konsole X-Box vom Experten auswerten.

Einen aprilfrischen Spielemonat und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team





Service

Aktuell

Magazin

Vorschau

Test

Hardware

Tipps & Tricks

INDEX

Action

Abenteuer

Strategie

Sport

Simulation

INHALT CD-ROM

SUDDEN STRIKE
Der potenzielle Strategie-Hit endlich zum Antesten.

CD-ROM 1

COMMANDOS 2
8 Minuten mit brandaktuellen Spielszenen.

CD-ROM 2

VERKEHRSGIGANT
Exklusives Demo-Szenario für Verkehrsplaner.



CD-Anleitung auf Seite 190

CD-ROM 1

Der Verkehrsgigant
Aufbauspiel, Infogrames

Sudden Strike
Echtzeitstrategie, CDV

CD-ROM 2

Bust-A-Move 4
Puzzle, Hasbro Interactive

Croc 2
Jump&Run, Electronic Arts

Cue Club
Sportspiel, THQ

Deep Fighter Trailer
Action, Ubi Soft

Honda Motocross Grand Prix
Rennspiel, Swing Entertainment

Invictus
Strategie, Virgin Interactive

Kicker
Fußballmanager, Heart-Line

Klingon Academy
Weltraum-Action, Activision

Shadow Watch
Strategie, Take 2 Interactive

Slam Tilt Resurrection
Flipper, Take 2 Interactive

Superbike 2000
Rennspiel, Electronic Arts

Rally Masters
Rennspiel, Infogrames

Theocracy
Strategie, Ubi Soft

X-Tension
Weltraum-Action, THQ

Videoreportagen

Aktuelles,
Starlancer, Lemmings Revolution

Need for Speed: Porsche
Rennspiel, Electronic Arts

Dark Project 2
Action-Adventure, Eidos

Commandos 2
Strategie, Eidos

F1 2000
Rennspiel, Electronic Arts

Sacrifice
Strategie, Interplay

Ultima: Ascension
Rollenspiel, Electronic Arts

Tribes 2
3D-Action, Havas Interactive

Specials

MS Internet Explorer 5.0
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
Lesereinsendungen
Feedback Anstoss 3
Netzland-Zugangssoftware
Terminkalender
Gamespy
Unreal Tournament Maps und MODs
Unreal Tournament Bonus Pack
Star Trek: Armada Bildschirmhintergrund
Age of Empires 2 Szenario

Bugfixes

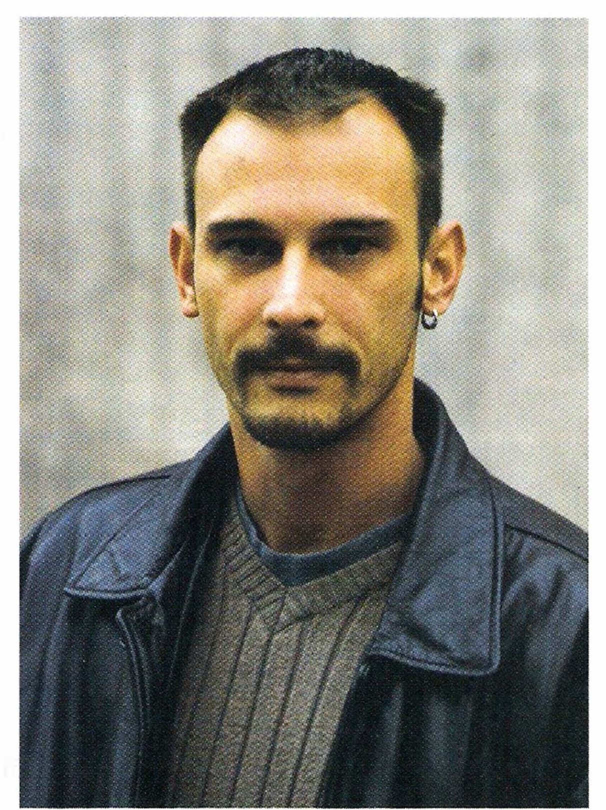
Age of Wonders 1.35 (e)
Anstoss 3 1.03 (d)
Close Combat 4 4.02 (d)
C&C3: Tiberian Sun 2.02 (d)
Darkstone 1.0.5b (d)
Der Verkehrsgigant v1.1 (d)
Half-Life von 1.0.0.9 v1.0.1.6 e)
Half-Life von 1.0.1.1 v1.0.1.6 d)
Land der Hoffnung v1.051 (d)
Pharaoh Enhancement Pack v1.1 (d)
Satanica Installations-Update
Supreme Snowboarding v1.035 (e)
Total Annihilation: Kingdoms v3.0 (e)
Thandor v1.01 (d)
SWAT 3 Close Quarters Battle v1.2 (e)

Hardware

A3D Treiber v3.12
ALi AGP v1.65
ALi DMA v3.55
ATi Rage 128 (Pro) v6.31
ATi Rage Fury Maxx v6.32
Banshee v1.04.00
DVD Genie
Entech PowerStrip v2.64
Guillemot 3D Prophet Update
Guillemot 3D Prophet DDR-DVI Update
Matrox G400 v5.52
Matrox TurboGL v1.30
Microsoft IntelliPoint Software v3.1
Nvidia 95_98 Referenz v3.68
Nvidia Windows2000 Referenz v3.78
Savage 4 v8.10.33
VIA AGP v4.00
Viper II Win2000 v9.20.11
Voodoo2 DirectX7 v3.02.02
Voodoo3 2000 3000 Win9x v1.04.00
Wcpuid Tool

Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



Welche drei Spiele nimmst du auf eine einsame Insel mit?
Die Siedler von Catan, um mir eine Handelsroute für Currywurst mit Pommes aufzubauen, *Autobahn Raser 2*, um die morgendliche Rushhour zu simulieren und das Programm *Flash*, um mir einzelne South-Park-Folgen selbst zu erstellen.

An welchem Spiel hättest du gern mitgearbeitet?
An *Daikatana*, denn dann wäre es sicherlich schon lange fertig.

Wie wichtig ist dir dein Image?
Wenn ich Freitags die Master-CDs brenne, achte ich peinlichst darauf.

Einfach nicht Nein sagen kann ich zu ...
Currywurst mit Pommes, freien Wochenenden und Frauen.

Was war der peinlichste Moment deines Lebens?
Als ich an der Uni einen Vortrag hielt und währenddessen vom Stuhl gefallen bin. Nur gut, dass ich danach ohnmächtig war.

Was ist deiner Meinung nach das beste Spiel aller Zeiten?
Kann ich leider nicht nennen, da es indiziert ist. Aber es fängt mir Q an und hört mit e auf.

Von welchem Spiel warst du am meisten enttäuscht?
Vom Klomanager, denn die witzige Demoversion war leider auf nur zehn Runden limitiert.

Was würdest du dir für eine Million Mark/Dollar kaufen?
Unmengen von Currywurst mit Pommes, freie Wochenenden und Frauen ...Moment, da stimmt was nicht!

Wenn ich könnte, würde ich ...
ein halbes Jahr Urlaub nehmen und mich komplett ausklinken.

So richtig in Rage bringen kann man mich mit ...
Netscape, verstopften Straßen in der Rushhour und Taxifahrern, die ihre eigene Stadt nicht kennen.

Typische Arbeitszeiten?
Von Montag bis Sonntag

Jürgen **Melzer** freut sich, dass er seine **Haare** nun mit dem **Waschlappen** kämmen kann



Strategie



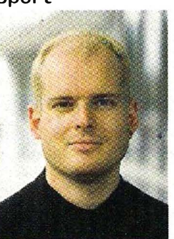
Peter Kusenberg
Redakteur
eifert Florian Weidhase nach und geht nächtens auf Diebestour.

Strategie



Petra Maueröder
Chefredakteurin
würde dem Zlatko die 250.000-DM-Belohnung schon jetzt gönnen.

Sport



Florian Stangl
Chefredakteur
will endlich *Need for Speed: BMW* mit dem legendären M1.

Action



Andreas Sauerland
Redakteur
startet mit einmonatiger Verspätung die Aufzucht seiner Sim-Familie.

Simulation



Sascha Gliss
Redakteur
schleppt wieder mal Umzugskisten - diesmal für seine Freundin.

Simulation



Harald Wagner
Redakteur
muss seinen Körper unbedingt freibadtauglicher machen.

Abenteuer



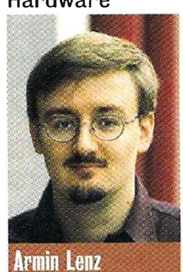
Daniel Ch. Kreiss
Redakteur
gähnt dem vorzeitigen Quotentod von Big Brother entgegen.

Hardware



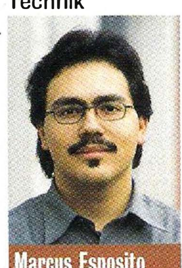
Thilo Bayer
Ltr. Redakteur Hardware
ärgert sich, nicht rechtzeitig Nvidia-Aktien gekauft zu haben.

Hardware



Armin Lenz
Redakteur Hardware
kauft antistatische Socken, um nicht mehr gezappt zu werden.

Technik



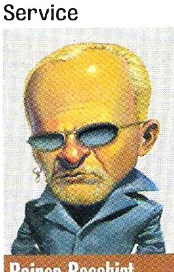
Marcus Esposito
Hardware-Assistent
freut sich jetzt schon auf gemütliche Grillabende im Sommer.

Tipps & Tricks



Florian Weidhase
Ltr. Redakteur T&T
lebt seine kriminellen Energien legal mit *Dark Project 2* aus.

Service



Rainer Rosshirt
Redakteur
wundert sich über die hohe Sterblichkeitsrate seiner Sims.

IM KLARTEXT



Der Qual der Namenswahl entziehen sich viele Entwickler, indem sie Spieletitel auswürfeln.

Gestatten, mein Name ist Lancer!

Peter Kusenberg
Redakteur

Beinahe wäre ich vor Scham im Boden versunken, als ich während eines Interviews auf der Gamestock-Messe einen gut gelaunten Chris Roberts nach seinem aktuellen Projekt *Freespace* befragte – doch das Entwicklergenie half mir aus der Klemme, indem er lachend fragte: „Ach, du meinst bestimmt *Spacelancer*?" Gemeint war natürlich *Freelancer*, aber wer kann sich all diese Namen merken, von denen einer wie der andere klingt? Von mangelndem Einfallsreichtum der Produktionsfirmen zeugt es ja bereits, dass mittlerweile zwei Drittel aller Top-Ten-Titel eine Nummer hinter dem Namen tragen: *Anstoss 3, Age of Empires 2, Final Fantasy 8.* Und die Namen vor der Zahl erwecken immer mehr den Eindruck, als hätten die Verantwortlichen nur die Buchstaben vorhandener Titel neu angeordnet.

Space Commander? Manchen Eltern fällt einfach kein gescheiter Name für die lieben Kinder ein.

Für Weltraumspiele nimmt man gerne die Vokabel *Space*, für Autorennen irgendwas mit *Drive* und *Speed*, während in Strategietiteln gerne der *Commander* eingesetzt wird. Aber es gibt auch Produzenten, die nicht nur mal eben zwischen Zähneputzen und Duschen über einen passenden Titel nachgrübeln. *Crimson Skies* beispielsweise klingt gut, für eine Flugsimulation geradezu sensationell. Vielleicht ließen sich die minder einfallsreichen Entwickler motivieren, wenn wir Sonderpreise oder gar zusätzliche Prozentpunkte für originelle Namenswahl vergeben würden ...

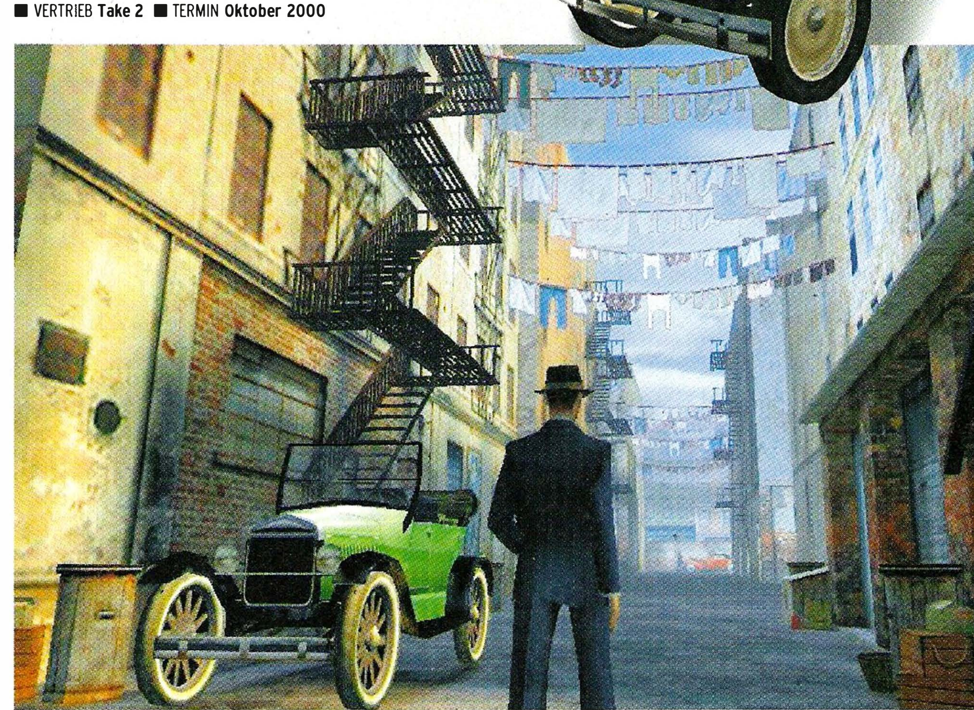
Im Würgegriff des Paten

Das Action-Adventure Mafia entführt Sie in die Welt der Bandenkriege.

Im Amerika der 30er-Jahre sind Alkoholschmuggel, Drogenhandel und Prostitution an der Tagesordnung: Der Held Tommy ist zunächst ein unbedarfter Taxifahrer, der sich von einer mächtigen Mafia-Clique als Fahrer anstellen lässt. In vielen Missionen muss er sowohl seine Fahrkünste als auch seine kriminellen Fähigkeiten unter Beweis stellen. Für die grafische Umsetzung wurde die *Hidden & Dangerous*-Technik verwendet.

■ MODELLHAFT Bei Requisiten wie diesem Auto achten die Designer auf Authentizität.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Illusion Softworks**
■ VERTRIEB **Take 2** ■ TERMIN **Oktober 2000**



HINTERHOF Wenn er sich nicht gerade mit der Polizei wilde Verfolgungsjagden liefert, schlendert der Held durch finstere Hinterhofgegenden der riesigen Spielwelt und erledigt Aufträge, die für seine Kontrahenten nicht selten tödlich enden.

Star Trek: Bridge Commander

Endlich echte Weltraumsimulation

Larry Holland, Schöpfer der *X-Wing*-Reihe, entwickelt ein Raumkampfspiel vor einer *Star Trek*-Kulisse. Statt mit wendigen Flitzern durch Asteroidenfelder zu jagen, werden Sie darin als Kapitän durchschlagkräftiger Kolosse taktische Befehle über die Brücke bellen oder selbst an die Kontrollpulte treten. 30 Missionen verweben die Duelle im Sternenzelt zusätzlich mit anderen Elementen der TV-Serie *The Next Generation* – von der Forschung bis zur Diplomatie.

■ GENRE **Weltraum-Action** ■ ENTWICKLER **Totally**
■ VERTRIEB **Activision** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**

I-War 2

Epische Fortsetzung der Raumsimulation

Infogrames plant für Ende des Jahres eine Fortsetzung des Action-Strategiehits *I-War*. Das Spiel versetzt Sie in die Rolle eines jungen Kleinkriminellen, der sich nach der Flucht aus dem Gefängnis durchs Weltall schlägt. Komplette Handlungsfreiheit in 16 Galaxien soll für langen Spielspaß sorgen.



KAMPFBEREIT Atemberaubende Weltraumkämpfe sind in I-War 2 garantiert.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Particle Systems**
■ VERTRIEB **Infogrames** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**

The Matrix

Bekommt Shiny die begehrte Lizenz?

Mehrere Monate lang brodelte die Gerüchteküche - nun scheint es, als hätten sich die Macher des erfolgreichen Kinohits *Matrix* entschlossen, die Rechte für das Computerspiel an Dave Perrys Firma Shiny (*Messiah, MDK*) zu geben. Obwohl offiziell noch keine Informationen herausgegeben wurden, heißt es, die Adaption solle zeitgleich mit dem zweiten *Matrix*-Film erscheinen. Bisher waren weder Shiny noch deren Vertrieb Interplay zu Kommentaren bereit.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Shiny**
■ VERTRIEB **Interplay** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



ERFOLGSGARANTIE? Die Matrix, einer der erfolgreichsten Filme der letzten Jahre, wird für den PC adaptiert.

Zwergenaufstand

Die Lemminge kehren zurück!

Nach dem mäßigen *Lemmings 3D* kehren die Grünhaarzwerge zu ihren Wurzeln zurück: Die Neuauflage *Lemmings Revolution* wird in allen Belangen an das legendäre Original angelehnt sein. Wieder mit Akteuren wie dem Schaufler oder dem Brückenbauer, jedoch ohne den Verwirrungsstifter 3D entfaltet sich der alte Zauber. Die Schauplätze können per Kamera umkreist werden, so dass zumindest die Illusion von Räumlichkeit entsteht.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Psygnosis**
■ VERTRIEB **Take 2** ■ TERMIN **Mai 2000**



GRÜNKRAUT Retten Sie die selbstmordgefährdeten Lemminge vor dem Flammen-, Sturz- oder Wassertod.



Unser Trendbarometer zeigt an, welche News, Trends und Gerüchte aus der Spieleszene derzeit die Gemüter erhitzen.

100°C HEISS

■ Es gibt sie wirklich!
Mr. Gates muss seine Geldspeicher ausbauen: Seit Anfang März reden alle nur noch von der Leistungsfähigkeit der X-Box, Ende 2001 werden alle Konsolenfans mit Microsofts Wunderkiste spielen wollen.

WARM

■ Traumfrau gefunden
Angelina Jolie heißt die bezaubernde junge Dame, die im geplanten *Tomb Raider*-Film durch den Dschungel hüpfen und dabei mit ihren Uzis spielen wird.

■ Keine Nachwuchssorgen
Laut Meldung des Verbands der Unterhaltungssoftware (VUD) konnten die Vertreiber von Kindersoftware eine Steigerung der Stückzahlen um 36,16% erreichen.

KÜHL

■ Hauptrolle für das Baywatch-Babe
Pamela Anderson und die Fernsehserie *VIP* werden von Ubi Soft zu einem Action-Adventure verwurstet.

■ Klons in der Manege
Vorsicht, *Moorhuhn*-Plagiate: Jetzt sind auch Teletubbies und Big-Brother-Darsteller ihres virtuellen Lebens nicht mehr sicher.

0°C KALT

■ Bis man schwarz wird
Das Warten auf *Daikatana* nimmt kein Ende: Der Ego-Shooter ist laut Mitteilung von Ion Storm immer noch nicht 100%ig fertig gestellt.

Munch´s Odyssee

Die Mudokon-Saga geht in die dritte Runde.

Die ersten beiden Teile der *Oddworld*-Reihe waren auf der PlayStation ein Hit, auf dem PC allerdings eher mittelprächtig erfolgreich. Mit der dritten Folge könnte sich dies ändern: Statt Abe steuern Sie jetzt Munch durch die riesige Fantasy-Welt. Munch ist der letzte Vertreter einer Rasse von amphibienartigen Kreaturen und an den Rollstuhl gefesselt. Auch diesmal werden Sie wieder gegen die Sligs und ihre despotischen Herren, die Glukkons, kämpfen. *Munch's Odyssee* ist grafisch dermaßen aufwendig, dass der Veröffentlichungstermin noch in den Sternen steht. Die Entwickler peilen die Mitte des nächsten Jahres an.

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Oddworld Inhabitants**
■ VERTRIEB **GT Interactive** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**

■ GRÜNER RIESE Auch der sympathische Held Abe ist wieder mit von der Partie, spielt aber nicht mehr die Hauptrolle.



MONUMENTAL Die exzellente Spielgrafik von Oddworld ist mittlerweile kaum noch von den Rendersequenzen zu unterscheiden.



■ GERÜCHT: Der ehemalige *RTL Samstag Nacht*-Komiker Wigald Boning soll neuesten Meldungen zufolge angeblich ein Duett mit dem in zahllosen deutschen Büros herumflatternden Moorhuhn aufgenommen haben.

■ WIR MEINEN: Das stimmt tatsächlich – der Herr mit den geschmackvollen Karojacken und dem Kassengestell hat nach Angaben seiner Plattenfirma BMG ein Stück namens „Gimme moor huhn" eingespielt, in dem das berühmt-berüchtigte Federvieh seinen Einstand als Popstar gibt. Der Titel soll musikalisch eine Mischung aus Modern Talking und den Pet Shop Boys sein; der Text wird abwechselnd in Deutsch und Englisch gesungen. Von einem Duett zu sprechen, scheint allerdings etwas hochgegriffen – bisher gibt das Moorhuhn lediglich einige unartikulierte Gacker- und Krächzgeräusche von sich. Eine menschliche Synchronstimme ist allerdings geplant. Neben der Platte, die voraussichtlich ab dem 10. April in den Läden stehen soll, hat Wigald Boning auch ein Video mit seinem neuen gefiederten Freund aufgenommen. Über den Inhalt des Clips ist allerdings noch nichts bekannt.

Two Worlds

TopWare entführt Sie in eine futuristisch-düstere Rollenspielwelt.

Von den Machern des gruseligen Taktik-Adventures *Gorki 17* kommt demnächst das viel versprechende Rollenspiel *Two Worlds*. In zeitgemäßer 3D-Optik entführt Sie *Two Worlds* in eine dunkle, mystische und gigantische Welt, die von einer merkwürdigen Art von Staub umhüllt und somit von ihren Nachbarplaneten abgeschottet ist. Lange Zeit herrscht Ruhe und Frieden – bis die Bewohner eines Tages eine schreckliche Entdeckung machen: Sie waren offensichtlich nie die einzige Rasse auf ihrem Planeten ... *Two Worlds* soll die typische Atmosphäre eines traditionellen Rollenspiels mit vereinzelten Action- und Strategie-Elementen anreichern und durch eine episch ausufernde, filmreife Hintergrundgeschichte Einsteiger wie Profis in seinen Bann ziehen.

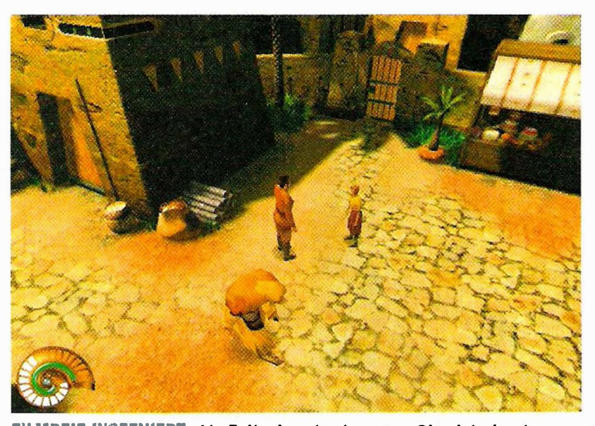
■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Metropolis**
■ VERTRIEB **TopWare** ■ TERMIN **N. n. b.**

Time Machine

Mit der Zeitmaschine auf der Reise ins 800. Jahrtausend.

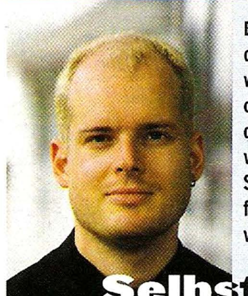
In Cryos neuestem Adventure übernehmen Sie die Rolle des Schriftstellers H.G. Wells. Der Autor des Klassikers *Die Zeitmaschine* startet ironischerweise selbst einen Ausflug in die Zukunft und erlebt dort seinen Heimatplaneten als eine verwüstete, unwirtliche Welt, die von unsterblichen Kreaturen bewohnt wird. Um das Gleichgewicht der Natur wieder herzustellen, benötigen Sie die Hilfe des Zeitgottes Chronos. *Time Machine* ist zwar ein traditionelles, reinrassiges Adventure, entfaltet aber durch seine ausgeklügelte 3D-Engine und einen originellen Grafikstil schnell einen eigenen Reiz.

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Cryo**
■ VERTRIEB **Cryo** ■ TERMIN **2. Quartal 2000**



FILMREIF INSZENIERT Als Zeitreisender bewegen Sie sich durch hochauflösende Bildhintergründe und erkunden das Land.

IM KLARTEXT



EA Sports will der Konkurrenz wie MicroProse oder Ubi Soft das Entwickeln von Formel-1-Spielen ein für alle Mal verleiden.

Selbstüberschätzung?

Florian Stangl
Chefredakteur

Electronic Arts dominiert mit seinem Label EA Sports das Sportspiel-Genre wie kein anderer. Aus gutem Grund, wie viele zufriedene Käufer von *FIFA, NHL, NBA* oder *Need for Speed* meinen. Doch bei den Formel-1-Spielen kam kein Spieler an den Werken von Geoff Crammond vorbei - und der ist bei MicroProse und nicht bei EA. Das wurmt den Spieleriesen natürlich, weshalb Tom Stone, Chef des F1-Entwicklungsstudios, sich zu der Aussage hinreißen ließ: „Wir wollen allen anderen das Entwickeln von Formel-1-Spielen so verleiden, dass sie es für immer sein lassen werden!" Daher investiert EA Millionenbeträge in die Lizenzen und ballert gleich zwei Formel-1-Spiele jährlich auf den Markt: eines zum Saisonstart, eines zum Ende. Dieser Produkt- und Marketing-Overkill soll der Konkurrenz ebenso wie dem Käufer klarmachen: Hier kommt EA Sports, hier kommt das beste Formel-1-Produkt, hier muss dein Geld hin. Klingt aggressiv, doch EA ist offensichtlich klar, dass sie es bei den europäischen Formel-1-Fans alles andere als leicht haben. Zum einen setzen PC-Spieler voll auf Qualität, zum anderen hat Geoff Crammond in diesem Marktsegment einen Namen, der stärker als der von EA Sports sein könnte. Eines ist schon jetzt sicher: Das Selbstvertrauen von Electronic Arts liegt eindeutig über der Qualität seiner F1-Spiele.

Das Selbstvertrauen von Electronic Arts liegt über der Qualität seiner F1-Spiele.

Anno 1503

Noch detailliertere Grafiken als beim Vorgänger?

Kann man die Detailverliebtheit eines *Anno 1602* überhaupt noch steigern? Erste Grafiken, die leider nur häppchenweise veröffentlicht werden, lassen erahnen, wie sehr sich die Designer des Nachfolgers *Anno 1503* ins Zeug legen. Das abgebildete Wirtshaus zeigt, dass das ehrgeizige Projekt grafisch tatsächlich neue Maßstäbe setzen könnte. Für ihre Grafiken ließen sich die beiden Designer Ulli Köller und Martin Lasser nach eigenen Aussagen in erster Linie von Reisen, Büchern und Filmen inspirieren. Sunflowers plant die Veröffentlichung von *Anno 1503* im ersten Quartal 2001.

■ GENRE **Aufbaustrategie** ■ ENTWICKLER **Sunflowers** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



■ KNEIPENAUSFLUG Das erste Gebäude aus *Anno 1503*: ein Wirtshaus, liebevoll mit Dachziegeln dekoriert.

F1 Manager

Mit EA Sports nehmen Sie als Finanzverwalter am lukrativen Renngeschäft teil.

Im demnächst erscheinenden *F1 Manager* der renommierten Software-Schmiede EA Sports entscheiden Sie über Erfolg oder Niederlage eines Formel-1-Teams. Während andere die Rennen fahren, kümmern Sie sich um Sponsoren, überwachen Testfahrten und stellen Strategien auf, die Ihr hoffnungsvolles Sportlergrüppchen hoffentlich zum Erfolg bringt. In aufwendigen 3D-Szenen werden Sie Ihre Fahrer zudem ausführlich bei den verschiedenen Rennen beobachten und beurteilen können.

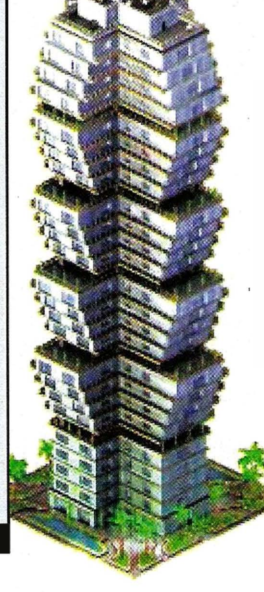
■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **EA Sports** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ TERMIN **2. Quartal 2000**



SCHNELLSTART So ähnlich könnten die Rennszenen aussehen. Der Erfolg des Teams hängt allerdings von Ihrem Management ab.

Stadtverschönerung

SimCity 3000 wird durch das Zusatzpaket deutlich erweitert.



Maxis zeigt Kundennähe. Bei der Auswahl an Neuerungen, die das Add-On *SimCity 3000 Unlimited* demnächst bringen wird, orientierte sich die Firma an Wünschen aus dem Käuferstamm. Das Ergebnis: zunächst eine Bereicherung des Gebäudesortiments durch europäische sowie asiatische Architektur. Darüber hinaus implementiert Maxis gerade neue Katastrophen wie den sauren Prasselregen und sorgt dafür, dass das Stimmungsbild der Bürger fortan vom Wetter abhängt. Ein Missionseditor gleicht aus, dass sich die Zahl der mitgelieferten Fertigszenarien auf mäßige 13 beläuft.

■ GENRE **Aufbauspiel** ■ ENTWICKLER **Maxis** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ TERMIN **Mai 2000**

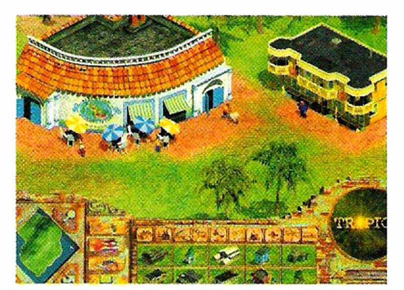
■ MULTIKULTI Asiatische und europäische Baukünste wetteifern im Add-On um die Gunst der Spieler.

Tropico

Eine Nachhilfestunde in Politik?

In *Tropico* übernehmen Sie die Rolle eines Diktators auf einer kleinen karibischen Insel und lenken durch geschickte Wirtschaftpolitik das Leben Ihres Volkes. Wenn Sie sich in Sachen Innen- und Außenpolitik nicht geschickt genug anstellen, planen Ihre Untergebenen eine Revolte und man enthebt Sie Ihres Amtes. *Tropico* stammt von den Machern des erfolgreichen *Railroad Tycoon 2* und wird farbenfrohe 3D-Grafiken in Auflösungen von bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten bieten.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **PopTop Software** ■ VERTRIEB **Take 2** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



URLAUBSSTIMMUNG Als König der Karibik lassen Sie es sich richtig gut gehen.

Homeworld

Cataclysm: Mehr als ein Add-On.

Zuerst schien es, als sei das Spiel mit dem unaussprechlichen Titel *Cataclysm* „nur" ein Erweiterungsset für den Strategieknüller *Homeworld*. Mittlerweile ist klar, dass es sich um ein eigenständiges Spiel mit 17 neuen Schiffen handeln wird. Funktionen wie Zeitkompression, Nebel des Krieges und ein ausgeklügeltes Wegpunktsystem sollen gänzlich neue Kampfstrategien ermöglichen.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Sierra** ■ VERTRIEB **Havas Interactive** ■ TERMIN **N. n. b.**

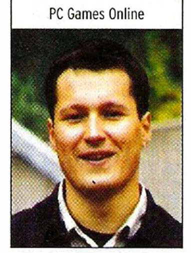


TIEFENRAUSCH Die Homeworld-Grafik wurde für Cataclysm nochmals verbessert.



Loch im Bauch

Thomas Borovskis
ist Chefredakteur von PC Games Online



Warum ein komplett neues PC-Games-Online-Angebot?
Weil in einer schnelllebigen Branche monatliche Berichterstattung alleine nicht mehr ausreicht. Wir wollen die gedruckte PC Games um tagesaktuelle News und Specials bereichern.

Welche neuen Features sind geplant?
Nur soviel vorab: Kult-Leserbriefonkel Rainer Rosshirt tobt sich in Zukunft auch online aus.

Wie groß ist die Redaktion, die all das umsetzen wird?
Wir starten mit einem Team von fünf Redaktionsmitgliedern.

Werden Beiträge aus PC Games 1:1 übernommen oder arbeitet ihr auch selbst Reviews, Previews und Reportagen aus?
Geplant ist beides. Gerade bei den Tests setzen wir aber auf die Kompetenz der PC-Games-Redaktion.

Wann wird man den neuen Online-Auftritt bewundern können?
Da wir wieder bei null anfangen, wird wohl mindestens ein Vierteljahr ins Land ziehen.

Wiggles

Schrill! Die Macher von Thandor proben den Zwergenaufstand.

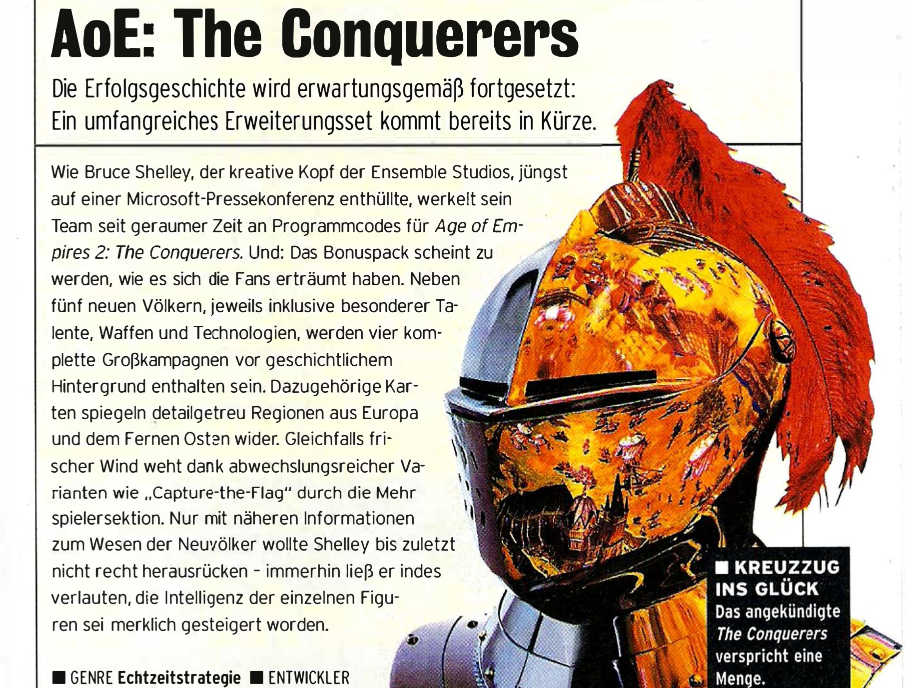
Das deutsche Softwarehaus Innonics, das in der Vergangenheit für so unterschiedliche Spiele wie *Thandor* oder *Land der Hoffnung* verantwortlich war, lässt die Zwerge tanzen. In *Wiggles*, einer kuriosen Mischung aus *Dungeon Keeper* und *Creatures*, kümmern Sie sich um ein Volk kleinwüchsiger Knuddelwesen, die unter der Erde wohnen. Die niedlichen Kerle bauen Tunnels und ernähren sich von Pilzen und Hamstern, die gleichzeitig auch in Laufrädern als Energiequelle dienen. Um die Entwicklung seines Volkes voranzutreiben, lässt man die Zwerge Maschinen bauen, Forschung treiben und durch Kommunikation miteinander Forschung treiben. Die unterirdischen Labyrinthe der Zipfelmützenträger erstrahlen in prachtvoller 3D-Grafik und lassen sich nach Belieben drehen, schwenken und zoomen. Innonics peilt als Veröffentlichungstermin Ende des Jahres an.

■ NIEDLICH ODER ALBERN? Am Outfit der kleinen Hauptdarsteller in Wiggles wird sicherlich noch gefeilt.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Innonics** ■ VERTRIEB **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**

AoE: The Conquerers

Die Erfolgsgeschichte wird erwartungsgemäß fortgesetzt: Ein umfangreiches Erweiterungsset kommt bereits in Kürze.



Wie Bruce Shelley, der kreative Kopf der Ensemble Studios, jüngst auf einer Microsoft-Pressekonferenz enthüllte, werkelt sein Team seit geraumer Zeit an Programmcodes für *Age of Empires 2: The Conquerers*. Und: Das Bonuspack scheint zu werden, wie es sich die Fans erträumt haben. Neben fünf neuen Völkern, jeweils inklusive besonderer Talente, Waffen und Technologien, werden vier komplette Großkampagnen vor geschichtlichem Hintergrund enthalten sein. Dazugehörige Karten spiegeln detailgetreu Regionen aus Europa und dem Fernen Osten wider. Gleichfalls frischer Wind weht dank abwechslungsreicher Varianten wie „Capture-the-Flag" durch die Mehr spielersektion. Nur mit näheren Informationen zum Wesen der Neuvölker wollte Shelley bis zuletzt nicht recht herausrücken - immerhin ließ er indes verlauten, die Intelligenz der einzelnen Figuren sei merklich gesteigert worden.

■ KREUZZUG INS GLÜCK Das angekündigte *The Conquerers* verspricht eine Menge.

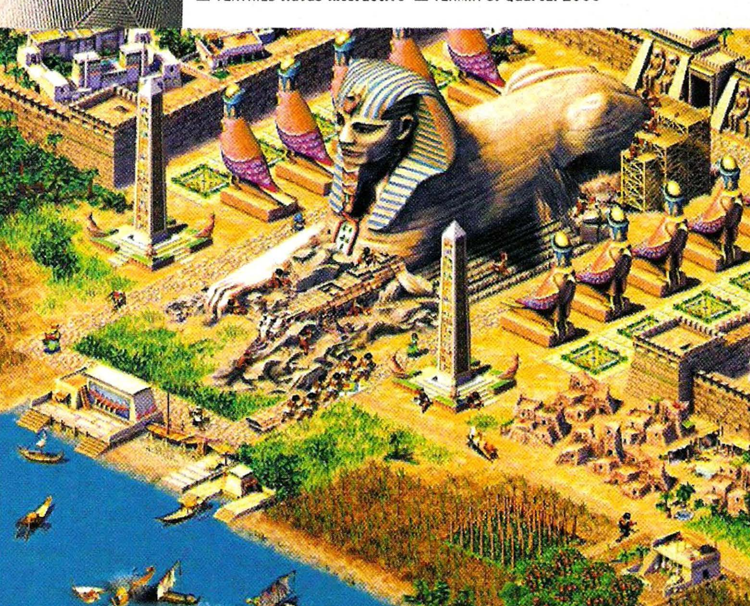
■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Ensemble Studios** ■ VERTRIEB **Microsoft** ■ TERMIN **Herbst**

Pharao Expansion Pack

Die schöne Cleopatra sorgt für Ärger!

Sierra gab bekannt, zu dem erfolgreichen *Caesar 3*-Nachfolger *Pharao* bald ein umfangreiches Erweiterungsset nachliefern zu wollen. Das Add-On enthält 15 neue Szenarien in vier Kampagnen, die zeitlich direkt nach dem großen *Pharao*-Finale einsetzen und somit die letzten Jahre des antiken Ägypten dokumentieren. Neue Gebäudetypen, Industriezweige, Einheiten und Monumente dürften selbst diejenigen fordern, die *Pharao* bis zum Schluss durchgespielt haben. Die abwechslungsreichen Missionsziele reichen dabei von der Vertreibung einer Gruppe von Grabräubern bis zum Bau des Leuchtturmes von Alexandria. *Cleopatra* soll voraussichtlich schon im Mai 2000 erscheinen. Wem selbst das aber noch zu lang erscheint, der kann sich unter der Web-Adresse www.pharaoh1.com ein weiteres offizielles Add-On kostenlos herunterladen. Der Bonuspack enthält nochmals einige neue Missionen und einen komfortablen Editor zum Erstellen eigener Szenarien.

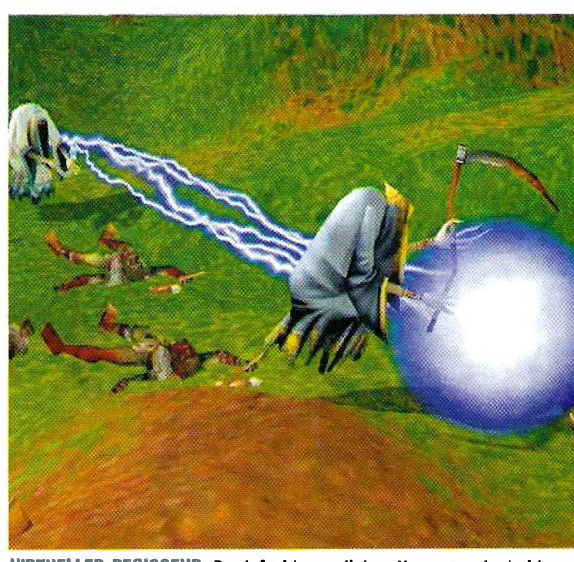
■ GENRE **Aufbaustrategie** ■ ENTWICKLER **Sierra**
■ VERTRIEB **Havas Interactive** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



SAND IM SCHUH Schon Pharao zeichnete sich durch einen recht happigen Schwierigkeitsgrad aus – die neuen Missionen im offiziellen Add-On Cleopatra sollen allerdings noch komplexer werden.

Evil Island

Rollenspielen in der dritten Dimension



VIRTUELLER REGISSEUR Dank frei beweglicher Kamera entscheiden Sie, von wo Sie das Geschehen in den 3D-Landschaften verfolgen.

Nach einer Katastrophe von biblischen Ausmaßen ist die Welt von *Evil Islands* in drei einsame und finstere Inseln zerfallen. Als Bewohner einer dieser Eilande nehmen Sie Ihr Schicksal in die Hand und stellen sich den Mächten des Bösen in der finalen und alles entscheidenden Schlacht. Neben Ihrem eigenen Charakter werden Sie eine überschaubare Abenteuergruppe durch die ungastlichen Inselwelten steuern. Im Verlauf der Geschichte sind insgesamt über 50 Aufgaben und Missionen zu absolvieren. Da die Geschichte nichtlinear erzählt wird, soll jedes einzelne Spiel anders verlaufen als das vorherige. Ein Bestiarium von mehr als 120 Monstern stellt sich Ihnen auf Ihren Erkundungsreisen in den Weg und sorgt für spannende Gefechte mit konventionellen und magischen Waffen. Diese Schlachten sollen wie das gesamte Spiel wahlweise rundenbasiert oder in Echtzeit ablaufen. Die technischen Daten des Spiels klingen viel versprechend: Das Programm soll bis zu 30.000 Polygone pro Einzelbild darstellen können, wodurch die Außenwelten und ihre monströsen Bewohner sehr realistisch anmuten werden.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Nival Interactive**
■ VERTRIEB **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**

Schotte auf Schotter

Colin McRae Rally kehrt runderneuert auf den PC zurück.



■ UMDENKEN
Im Spiel bewegen Sie hauptsächlich Colin McRaes Arbeitsgerät, den Ford Focus im aufgemotzten Rallye-Look.

PC-Raser freuen sich auf einen aufregenden Sommer. Was bisher von *Colin McRae Rally 2* zu sehen war, lässt auf ein hochkarätiges Rennspiel hoffen. Im Gegensatz zum Vorgänger handelt es sich diesmal nicht um eine PlayStation-Konvertierung, die PC-Variante wurde komplett eigenständig entwickelt. Die Wagen sollen aus doppelt so vielen Polygonen bestehen wie bisher, neue Lichteffekte verwöhnen das Auge des Rennfahrers.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Codemasters**
■ VERTRIEB **Codemasters** ■ TERMIN **Juni 2000**



VERKEHRSCHAOS Im Actionmodus erwartet Sie das Gegnerfeld zum direkten Vergleich auf der Strecke. In der wirklichkeitsgetreueren Simulation rasen Sie im Alleingang über die Piste.

Get ready to rumble!

Bis das Handtuch fliegt: Title Defence simuliert eine Boxerkarriere.

Laut dem britischen Entwicklerteam Climax soll *Title Defence* das Beste aus zwei Spielwelten vereinen: turbulente und spektakuläre Action im Ring, gepaart mit dem Realismus einer ernsthaften Simulation. Sie beginnen Ihre Karriere als kleiner Rummelboxer in der Provinz und arbeiten sich durch Training und Preiskämpfe an die Spitze der Weltelite vor. Die technischen Daten des Spiels klingen beeindruckend: Jeder Fighter wird aus über 5.000 Polygonen bestehen und dank Motion Capturing lebensnah und flüssig durch den Ring tänzeln. Originelle Details wie ein mitdenkender Ringrichter, der den Kampf in bestimmten Situationen auch schon mal abbricht, oder ein Publikum, das stimmungsmäßig auf das Kampfgeschehen reagiert, sollen das Spielerlebnis abrunden.

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **Climax**
■ VERTRIEB **N. n. b.** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



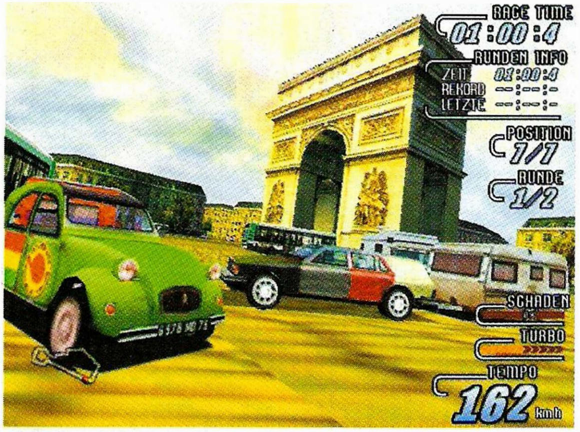
KNOCHENBRECHER Mit gnadenlosen Kombinationen zwingen Sie Ihren Gegner zu Boden.

Ab nach Mallorca

Urlaubsraser bringt den Superstau auf den PC.

Pünktlich zur Strandsaison 2000 kündigt Koch Media den jüngsten Spross der *Raser*-Serie an. Als fahrbarer Untersatz muss diesmal die Familienkutsche herhalten. Das Ziel der Fahrt: die deutscheste aller Ferieninseln, Mallorca. Als genervter Familienvater, Strandtussi oder Müsli-Man räumen Sie alles aus dem Weg, was zwischen Ihnen und dem mallorquinischen Teutonengrill steht.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Davilex**
■ VERTRIEB **Koch Media** ■ TERMIN **Mai 2000**



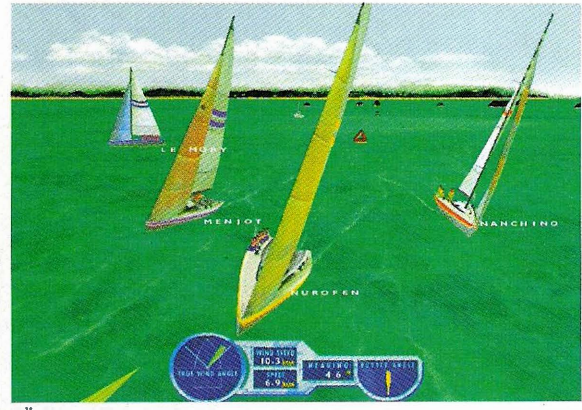
STADT DER LIEBE Für den Einkaufsbummel in Paris bleibt keine Zeit, schließlich locken Ballermann und Oberbayern.

Seemann Ahoi!

Ubi Soft kündigt Segelsimulation in 3D an.

Wasserratten und solche, die es noch werden wollen, frönen mit *Virtual Skipper* dem nautischen Handwerk. Sie nehmen in einer von drei Segelbootklassen am legendären America Cup teil. Streckenverlauf und Regelwerk sollen bis ins Detail der Realität entsprechen. Im Internet erwarten Sie unter www.virtualskipper.com PC-Kapitäne aus der ganzen Welt zur virtuellen Regatta.

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **Duran**
■ VERTRIEB **Ubi Soft** ■ TERMIN **April 2000**



HÜHNER AUF DER STANGE Damit Ihr Boot am Wind nicht kentert, platzieren Sie die Mannschaft als Gegengewicht auf der Reling.



Lara-Film

Die Darstellerin steht fest!

Nach monatelangen Spekulationen ist jetzt endlich die Katze aus dem Sack: Die Hauptdarstellerin in Paramounts kommender Lara-Croft-Verfilmung ist ... Angelina Jolie! Die hier zu Lande eher unbekannte Schauspielerin musste sich gegen Hollywood-Größen wie Demi Moore oder sogar Pamela Anderson durchsetzen – jetzt hat sie es geschafft. Die Dreharbeiten zu *Tomb Raider – The Movie* starten voraussichtlich im Sommer; Regie führt Action-Spezialist Simon West (*Con Air*). Das Skript steuerten die Drehbuchautoren des John-Woo-Films *Im Körper des Feindes* bei. Das Ergebnis dürfte Weihnachten in die Kinos kommen.

STREITBARE SCHÖNHEIT Lara-Darstellerin Angelina Jolie war zuletzt als Polizistin im Thriller „Der Knochenjäger" zu sehen.

Dune-Neuverfilmung

Neues Wüstenplanet-Spiel zur Miniserie?

Frank Herberts Roman stand nicht nur Pate für zwei Strategiespiele, sondern wurde auch unter der Regie von David Lynch zum Kultfilm. Jetzt wird *Dune – Der Wüstenplanet* erneut als dreiteilige Miniserie umgesetzt. Bekannte Schauspieler wie William Hurt und Uwe Ochsenknecht sollen dafür sorgen, dass die aufwendige TV-Produktion ein Erfolg wird. Zeitgleich ist auch wieder ein PC-Spiel geplant, über das es aber noch keinerlei Infos gibt. Als Genres kämen ein Rollenspiel oder sogar (ganz nach Star-Wars-Manier) ein Rennspiel in Frage.



BLAUÄUGIG In der Neuverfilmung, die Anfang 2001 gezeigt werden soll, spielt Uwe Ochsenknecht eine Hauptrolle.

Heavy-Metal-Film

Der Zeichentrickfilm zu Heavy Metal F.A.K.K. 2 startet im Mai in den Kinos.

Im Frühjahr dürfte in Deutschland langsam die Julie-Strain-Hysterie beginnen. Während sich die Fans der ebenso resoluten wie attraktiven Comic-Heldin nämlich noch auf die spektakuläre PC-Spieleumsetzung (die vermutlich im September erscheint) freuen, turnt sich die streitbare Amazone auf der Leinwand schon einmal warm. In dem Zeichentrickfilm kämpft Julie gegen einen wahnsinnigen Bösewicht, der auf der Suche nach dem Schlüssel zur Unsterblichkeit durch das Weltall reist.



HÜBSCHE AUSSICHTEN Der Zeichentrickfilm zum Actionspiel F.A.K.K. 2 ist mit Sicherheit nichts für Kinder.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von Europas meistgekauftem PC-Spiele-Magazin PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!



Platz 1

3D-Revelator/Erazor III Pro (Elsa)

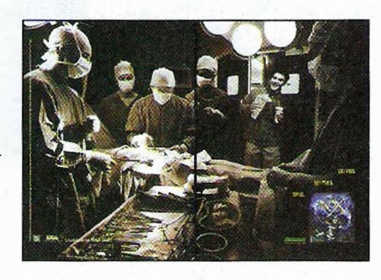
Flachbau: Über den Elsa-Spruch amüsierten sich die meisten PC-Games-Leser - Platz 1 für den Aachener Hardware-Hersteller.

GESTOHLEN

Platz 2

Nike (Nike)

Fuchs, wer hat den Ball gestohlen? Sachdienliche Hinweise an Nike.



Platz 3

(Electronic Arts/ Westwood Studios)

Operation gelungen: Nox-Spieler dürfen fies UND mies sein.

Und so machen Sie mit:

Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller und Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion PC Games, Stichwort: ADward,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 20. April 2000

Star Wars online

LucasArts setzt auf Internet-Spiele.

■ PROMIS IM ALL
Im Online-Universum sollen Sie auf bekannte Charaktere aus den Filmen treffen.

Jetzt ist es amtlich: Bis zum Jahre 2001 will LucasArts in Zusammenarbeit mit *Everquest*-Entwickler Verant einen reinen Online-Titel im *Star Wars*-Universum produzieren. Das Spiel soll ausschließlich auf den Servern des Mediengiganten Sony angeboten werden. Die drei beteiligten Firmen beabsichten, eine Spielergemeinschaft aufzubauen, die zahlenmäßig selbst die Fanschar von Verants Rollenspiel *Everquest* übertreffen soll, das derzeit rund 200.000 Fans regelmäßig ins Internet lockt. Das Spielprinzip des noch namenlosen LucasArts-Titels wird von packenden Actionsequenzen beherrscht, die durch besondere Aufträge in den Weiten des Weltalls angereichert werden. Natürlich werden Sie sämtliche bekannten Raumschifftypen benutzen können und den aus der Filmserie bekannten Charakteren im Spielverlauf begegnen. Welche Technik für die Umsetzung verwendet wird, ist bislang noch nicht bekannt. Sicher ist hingegen, dass LucasArts die Spielwelt regelmäßig ausbauen wird, um auf diese Weise den Spielspaß ad infinitum zu verlängern.

■ GENRE **Simulation** ■ ENTWICKLER **Verant Interactive**
■ VERTRIEB **LucasArts** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**

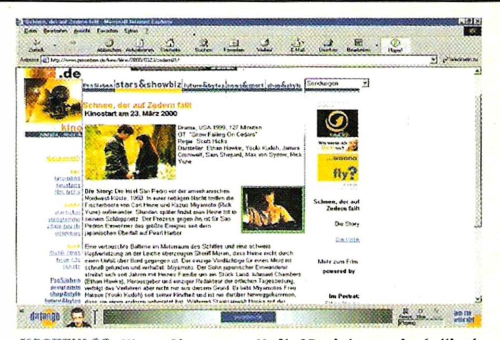


Der Online-Reiseführer

Datango hilft Einsteigern beim Surfen durchs Internet. Dabei finden Sie spannende Informationen mundgerecht aufbereitet.

Den Datango-Player installieren Sie als Zusatzprogramm für Ihren Webbrowser, um in den Genuss gesprochener Kommentare zu bestimmten, nach Themen geordneten Webseiten zu gelangen. Besonders Einsteigern wird dadurch die Orientierung erleichtert. Derzeit haben bereits über ein Dutzend Sprecher mehrere Hundert solcher interaktiven Touren – etwa zum Spielehit *Die Sims* – besprochen. Darüber hinaus kann jeder Nutzer selbst seine eigenen Touren erstellen. Wir empfehlen diesen Monat folgende Webrides (zu finden unter www.datango.de):

- **Pro7 mit Tipps zu Ethan Hawkes neuem Kinofilm**
- **Yahoo mit unterhaltsamen Analysen zur Formel 1**
- **Wallstreet Online mit spannenden Börsentipps**


KOSTENLOS **Wenn Sie unsere Heft-CD einlegen, installiert sich der Player von allein. Dann können Sie loslegen!**

Allmächtiger Q!

Activision dreht mächtig auf: Kartensammeln im Star-Trek-Universum.

Bei *Star Trek: Conquest Online* startet der Spieler mit einem zuvor festgesetzten Set an Karten, die verschiedene Charakterwerte sowie Angaben zu Schiffen und Waffen tragen. Zum Spielziel gehört es, mithilfe dieser Karten seinen Einfluss im Universum auszudehnen, möglicherweise gar den Heimatplaneten des Konkurrenten erobern. Die Entwickler Genetic Anomalies verzichten auf verwirrende 3D-Grafiken und konzentrieren sich auf eine authentische Gestaltung in 2D.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Genetic Anomalies**
■ VERTRIEB **Activision** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**


ALTE SCHULE **Das Design der Menüs entspricht ganz der bekannten Star-Trek-Optik.**





Jahrhundertidee oder Lachplatte? Zwei Firmen arbeiten momentan daran, PC-Spiele riechbar zu machen.

Hilfe, mein Spiel stinkt

Thilo Bayer
Lt. Redakteur Hardware

Nenn es nach dem Willen von AromaJet (www.aromajet.com) und DigiScents (www.digiscents.com) geht, dann werden Spiele in Zukunft vier statt drei Sinne in Anspruch nehmen. Hardware fürs Sehen (Monitor), Hören (Lautsprecher) und Tasten (Force Feedback) gibt es ja schon, nun soll noch die Geruchserfahrung auf der Sinnes-Checkliste abgehakt werden. AromaJet präsentierte schon eine funktionsfähige Hardware auf der Game Developers Conference, die wie eine Alienwaffe aus schlechten Science-Fiction-Filmen der 50er-Jahre aussah. Acht unterschiedliche Gerüche waren auf einer Steckkarte untergebracht, die zu weiteren Mief-Attacken kombiniert werden können. Damit wurden Düfte von Zitronen und Schweinen (!) simuliert. DigiScents hat bisher nur die Programmier-Software für Stinkbomben in Spielen parat, man plant aber, 128 Wohlgerüche auf der Hardware unterzubringen. Die Einsatzmöglichkeiten in Spielen sind beachtlich. In *Driver* betört Sie der Duft von abgefahrenen Reifen, in *Vampire* der morbide Mief garstiger Zähnefletscher, in *Anstoss 3* ein Hauch von frisch frisiertem Rasen und in *Barbie returns* werden Sie mit Parfümwolken benebelt. Andererseits: Wer will schon in *Nocturne* die abgefaulten Zombies riechen? Oder in *Sims* die in die Hose gegangene Notdurft der Hauptdarsteller? Also für mich stinkt die Idee drei Meilen gegen den Wind. Ihre Meinung?

Vom Duft der Straße bis zu halbverwesten Zombies können Sie alles im Spiel erriechen.

MP3-Radiosender

Digitales Radio der neuesten Generation



IM MP3-RAUSCH Wer schon immer die neuesten Radiohits in MP3-Qualität aufnehmen wollte, liegt bei r@dio.mp3 richtig.

Seit Mitte März ist r@dio.mp3 auf Sendung, der erste Radiosender in Europa, der sein Programm mit MP3-Musikstücken und begleitenden HTML-Informationen über das Kabelnetz bestreitet. Dazu werden die digitalen Daten auf das analoge Fernsehsignal von NBC Europe gepackt und sind über den Kabelanschluss verfügbar. Hardwareseitig braucht der Hörer neben Letzterem eine TV-Tunerkarte sowie die Abspielsoftware von der Webseite (ca. 1,5 MB). Die Songs werden mit 128 kBit/s abgespielt, müssen sich also nicht vor CDs verstecken. Die parallel übertragenen HTML-Inhalte informieren über den Interpreten und das nachfolgende Programm. Genialerweise kann der Hörer die Musikstücke für den Eigenbedarf in MP3-Qualität aufnehmen.

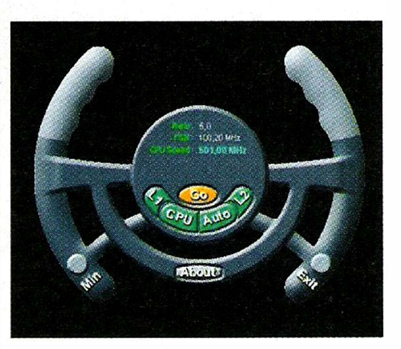
■ HERSTELLER **MusicPl@y GmbH** ■ TELEFON - ■ WEBSEITE **www.musicplay.de**

Taktstock

MSI-Motherboards tiefer gelegt

MSI präsentiert jetzt zusammen mit seinen neuen Hauptplatinen ein automatisches Übertaktungshelferlein namens „Fuzzy Logic". Die Software lotet wie das bereits von uns vorgestellte Tool SoftFSB durch schrittweises Heraufsetzen des Front Side Bus die Stabilitätsgrenzen des Systems aus. Der Clou: Bei MSI funktioniert das ganz ohne Benutzereingriffe, außerdem ist bereits ein Belastungstest integriert. Der Nachteil: Man muss das Tool beobachten, um sich den letzten stabilen Takt vor dem Absturz zu merken.

■ HERSTELLER **MSI** ■ TELEFON **069-408930**
■ WEBSEITE **www.msi-computer.de**



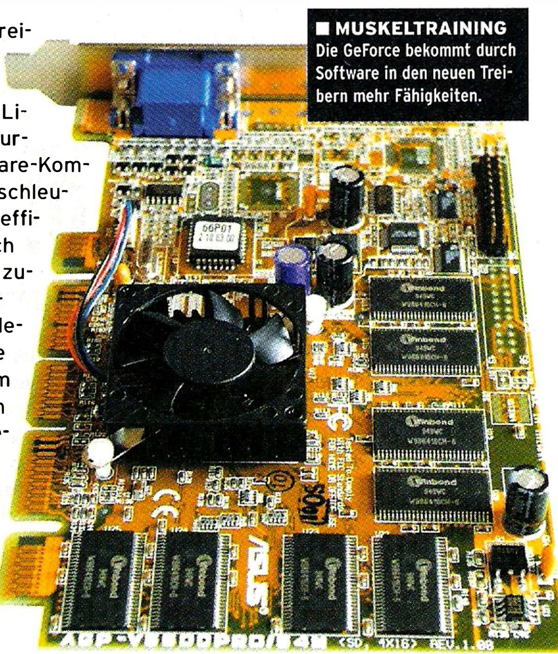
GRENZGANG Mit Fuzzy Logic an die Leistungsgrenze herantasten.

Detonators Fünfte Symphonie

Nvidia führt Texturkompression für OpenGL ein

Im Internet sind inoffizielle Nvidia-Referenztreiber aufgetaucht, die unter der Versionsnummer 5.08 neue Leistungsmerkmale bei GeForce-Karten freisetzen. So wird durch ein Lizenzabkommen mit S3 jetzt neben DXTC-Texturkompression unter DirectX die gleiche Hardware-Kompression auch für OpenGL angeboten. Das beschleunigt Spiele wie *Soldier of Fortune* durch eine effizientere Nutzung der Speicherbandbreite noch einmal um bis zu 10 Frames pro Sekunde. Als zusätzliches Schmankerl werden die für den Savage4 und Savage2000 extra designten Spielelevels für S3TC dadurch auch auf der GeForce spielbar. Ebenfalls implementiert ist eine Form des Anti-Aliasing. Das bringt im Tausch gegen Geschwindigkeit ein besseres, kantengeglättetes Bild und eignet sich besonders für Spiele mit weniger Action. Diese Kantenglättung kann aber qualitativ nicht mit der Technologie der bald erscheinenden Voodoo4/5-Serie von 3dfx mithalten.

■ HERSTELLER **Nvidia** ■ TELEFON -
■ WEBSEITE **www.3dchipset.com/beta/nvidia/win9x.asp**

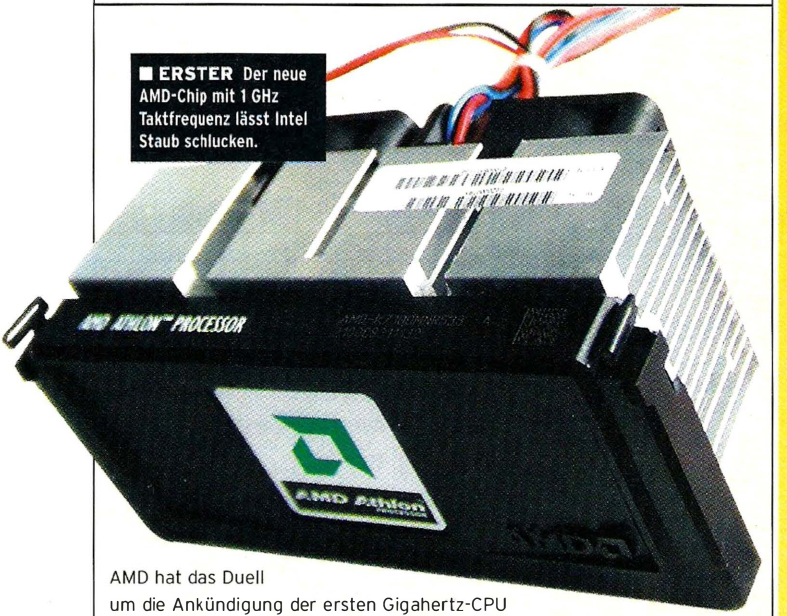


■ MUSKELTRAINING Die GeForce bekommt durch Software in den neuen Treibern mehr Fähigkeiten.



Test: Athlon 1000 MHz

Wer zuerst kommt, ma(h)lt zuerst. Wir nehmen das wörtlich und lassen den Athlon mit 1 GHz auf die Grafikkarten los.

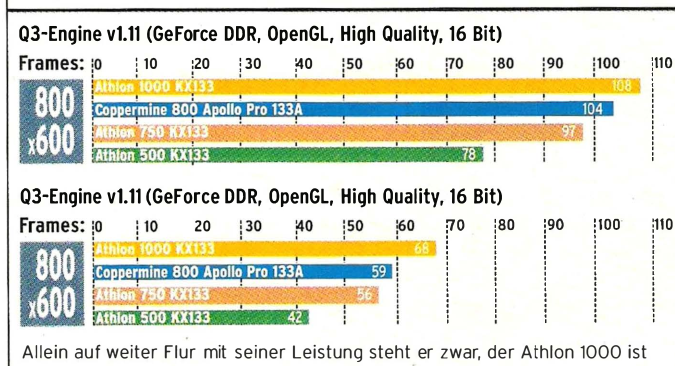


■ **ERSTER** Der neue AMD-Chip mit 1 GHz Taktfrequenz lässt Intel Staub schlucken.

AMD hat das Duell um die Ankündigung der ersten Gigahertz-CPU gegen Intel gewonnen. Die Frage, wer die Chips als Erster wirklich in den Handel bekommt, wartet jedoch noch auf Antwort. Immerhin konnte AMD einen weiteren Etappensieg verbuchen, indem man uns einen Athlon 1000 für Tests zur Verfügung stellte – Intel konnte da (noch) nicht mithalten. Bei unseren Messungen kristallisierten sich dann zwei Kernprobleme heraus, die sich bereits seit längerer Zeit abzeichnen: Selbst eine GeForce DDR kann bei vielen Spielen nicht mehr genügend Füllrate bieten, um die Geschwindigkeit solch schneller Prozessoren in entsprechend mehr Bilder umzusetzen. Da muss bereits eine neue Generation von Grafikkarten ran, um in der Kombination wieder einen realen Gegenwert zu bieten. Das gilt jedoch nicht bei CPU-limitierten Spielen wie etwa *Unreal Tournament* oder *Drakan*, hier kommt mehr Endleistung an. Der zweite Nachteil ist Athlon-spezifisch. Durch den externen Cache, der bedeutend langsamer läuft als der CPU-Kern, wird der Prozessor bei hohem Takt doch deutlich ausgebremst. Hier hat die Architektur des Coppermine klar die Nase vorn. AMD wird dieses Manko erst mit dem Thunderbird ausgleichen – dann aber wohl mit einem heftigen Leistungsschub. Da drängt sich natürlich die Frage auf, ob man sich den derzeitigen Athlon 1000 überhaupt kaufen soll – er ist letztlich ein sehr teures Hochleistungs-Modell auf Abruf. *(al)*

GigaHertzen-Blues

Hier sehen Sie, wie sich der GHz-Athlon gegen die Konkurrenz behauptet. In der nächsten PCG tritt er gegen Intels Schnellsten an.



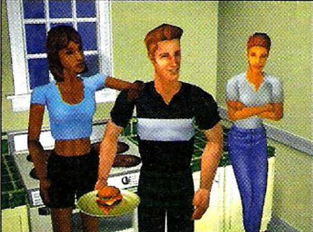
Allein auf weiter Flur mit seiner Leistung steht er zwar, der Athlon 1000 ist aber weit davon entfernt, seinen kleinsten Bruder um 100 Prozent zu übertreffen. Immerhin liegt er messbar vor Intels schnellsten verfügbaren Chip.

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

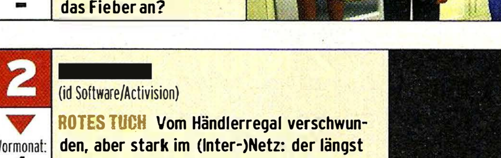
1 DIE SIMS
(Maxis/Electronic Arts)
NEU – Vormonat: –

ROSA WOLKE Fast so gut wie Big Brother: Zwischen den Bewohnern spielen sich Tragödien und Komödien ab, wie sie nicht mal das Leben schreibt. Wie lang hält das Fieber an?



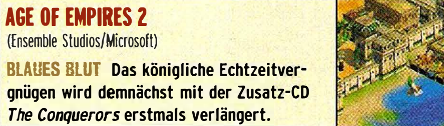
2 [redacted]
(id Software/Activision)
▼ Vormonat: 1

ROTES TUCH Vom Händlerregal verschwunden, aber stark im (Inter-)Netz: der längst indizierte Brachial-Shooter aus Dallas.



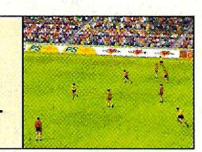
3 AGE OF EMPIRES 2
(Ensemble Studios/Microsoft)
– Vormonat: 3

BLAUES BLUT Das königliche Echtzeitvergnügen wird demnächst mit der Zusatz-CD *The Conquerors* erstmals verlängert.



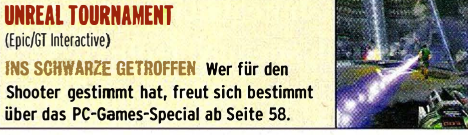
4 ANSTOSS 3
(Ascaron/Infogrames)
– Vormonat: 4

DAS GELBE VOM EI Gegen den Weltklasse-Fußballmanager von Ascaron ist alles andere gerade mal Kreisliga-Niveau.



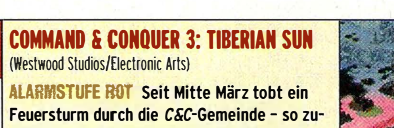
5 UNREAL TOURNAMENT
(Epic/GT Interactive)
▼ Vormonat: 2

INS SCHWARZE GETROFFEN Wer für den Shooter gestimmt hat, freut sich bestimmt über das PC-Games-Special ab Seite 58.



6 COMMAND & CONQUER 3: TIBERIAN SUN
(Westwood Studios/Electronic Arts)
▲ Vormonat: 9

ALARMSTUFE ROT Seit Mitte März tobt ein Feuersturm durch die *C&C*-Gemeinde – so zumindest der Titel der Zusatz-CD (Seite 150).



7 FINAL FANTASY 8
(Squaresoft/Eidos Interactive)
NEU – Vormonat: –

GELBE GEFAHR Das Mega-Rollenspiel aus asiatischer Produktion lässt selbst Profis für Wochen nicht zur Nachtruhe kommen.



8 HALF-LIFE: OPPOSING FORCE (DT.)
(Valve/Havas Interactive)
– Vormonat: 8

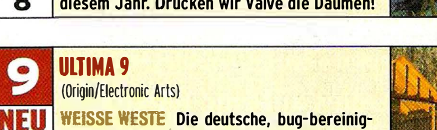
GRÜNES LICHT? Mit GANZ viel Glück erscheint der *Half-Life*-Nachfolger noch in diesem Jahr. Drücken wir Valve die Daumen!



9 ULTIMA 9
(Origin/Electronic Arts)
NEU – Vormonat: –

WEISSE WESTE Die deutsche, bug-bereinigte Version ist endlich da! Ein Pflichtkauf für Rollenspiel-Fans mit Traumhardware.





10 PLANESCAPE TORMENT
(Black Isle Studios/Interplay)
▲ Vormonat: 12

INS BLAUE HINEIN Wie lebt sich's als Rollenspiel-Held, wenn man feststellen muss, dass man bereits das Zeitliche gesegnet hat?

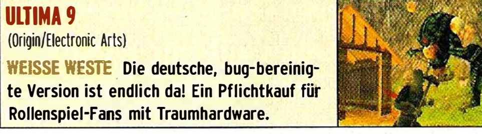


Platz	Veränderung	Vormonat	Spiel	Hersteller
11	NEU	–	NOX	Westwood Studios/Electronic Arts
12	NEU	–	DER VERKEHRSGIGANT	JoWood/Infogrames
13	▲	19	FIFA 2000	EA Sports/Electronic Arts
14	▲	15	GTA 2	DMA Design/Take 2
15	▼	5	HALF-LIFE (DT.)	Valve/Havas Interactive
16	▼	6	SWAT 3	Sierra/Havas Interactive
17	▲	29	OUTCAST	Appeal Software/Infogrames
18	–	18	TOMB RAIDER 4	CORE Design/Eidos Interactive
19	▲	33	HOMEWORLD	Relic/Havas Interactive
20	▲	24	EARTH 2150	TopWare Interactive

Platzierung – Veränderung zum Vormonat (▲ Gestiegen, – Gleich geblieben, ▼ Gefallen) – Platzierung vom Vormonat

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

- BLACK & WHITE 30%
- DIABLO 2 16%
- COMMANDOS 2 7%
- SUDDEN STRIKE 4%
- GRAND PRIX 2 4%
- HALO 4%
- TEAM FORTRESS 2 4%
- HALF-LIFE 2 3%
- STAR TREK: VOYAGER – ELITE FORCE 2%
- STAR WARS: FORCE COMMANDER 2%



SCHWARZ AUF WEISS Black & White und Diablo 2 liegen unangefochten vorn.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	DIE SIMS
2	▼1	ANSTOSS 3
3	NEU	DER VERKEHRSGIGANT
4	NEU	FINAL FANTASY 8
5	▼2	AGE OF EMPIRES 2
6	NEU	C&C 3: FEUERSTURM
7	▼4	GOLD GAMES 4
8	NEU	GAME GALLERY MILLENNIUM-EDITION
9	NEU	NOX
10	▼6	ANNO 1602 – KÖNIGSEDITION

TOP 10 UK

Platz	Vormonat	Spiel
1	–1	THE SIMS
2	▲3	CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
3	▲4	AGE OF EMPIRES 2
4	NEU	HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
5	▼2	DELTA FORCE 2
6	NEU	C&C: FIRESTORM
7	▼5	TOY STORY 2
8	▲10	FIFA 2000
9	NEU	URBAN CHAOS
10	NEU	SUPERBIKE 2000

TOP 10 USA

Platz	Vormonat	Spiel
1	▲2	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
2	▼1	THE SIMS
3	▲6	ROLLERCOASTER TYCOON
4	NEU	COMMAND & CONQUER: FIRESTORM
5	▲7	AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS
6	▲9	ROLLERCOASTER TYCOON ADD-ON
7	NEU	MIGHT & MAGIC 8
8	▲11	UNREAL TOURNAMENT
9	NEU	NOX
10	–10	STARCRAFT

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV USA und MCV UK für die freundliche Unterstützung.

Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiels des Monats gewinnen möchten, dann rufen Sie uns an und nennen Sie uns Ihr derzeitiges Lieblingsspiel:

Tel. 0190-595859
(DM 1,21/Minute)

Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80.

Internet-Nutzer steuern einfach die PC Games-Website an: www.pcgames.de

Bitte vergessen Sie in keinem Fall Ihren Namen und Ihre Anschrift, damit wir Ihnen Ihren Gewinn zustellen können. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Die Warteliste im April

Jeden Monat in PC Games: die Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen, Terminen und Release-Daten.



■ DER HEILIGE GRAL
Daikatana bleibt Monat um Monat verschollen. Aktuelles Terminziel: Ende April.

Veröffentlichungen des Monats

Mo	10.4.	Federn lassen: **DIE RACHE DER MOORHÜHNER** kommt!
Mi	12.4.	Die sich im Dreck suhlen: **RALLY MASTERS**.
Do	13.4.	Jüngster Kreuzzug: **CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC**.
Do	27.4.	Begeisterte Krokotränen kullern dank **CROC 2**.
Do	27.4.	Tiger Woods spielt Rekordgolf: **PGA TOUR 2000**.

Veranstaltungen und Termine

Sa	1.4.	Urkomischer **VIRUS** im Umlauf: der so genannte Aprilscherz.
Mo	10.4.	**WAGNERS WIEGENFEST**: Harald lässt sich feiern.
Fr	21.4.	Zukunft ist heute: AMD liefert die ersten **GHZ-CPUS** aus.
Fr	28.4.	**K'LAUTERNER** Netzfeier (Infos: bayer@lanmaster.de)
Sa	29.4.	Das Vorbild: **MERCEDES TRUCK RACING** auf Eurosport.
Sa	29.4.	**LAN-PARTY** in Bremen (Infos: darkangel@3dgames.de).

Abenteuer

Alone in the Dark 4	4. Quartal 2000
Anachronox	Mai 2000
Arcatera	Mai 2000
Baldur's Gate 2	August 2000
Deep Fighter	Juni 2000
Deus Ex	Juni 2000
Diablo 2	3. Quartal 2000
Galleon	November 2000
Gothic	Juli 2000
Neverwinter Nights	April 2000
Planescape: Torment 2	4. Quartal 2000
Pool of Radiance 2	November 2000
Simon the Sorcerer 3D	2. Quartal 2000
Stonekeep 2	4. Quartal 2000
Summoner	November 2000
The REAL Neverending Story	2. Quartal 2000
Vampire: Die Maskerade	April 2000

Sport & Rennspiele

Box Champions 2000	2. Quartal 2000
Championship Motocross	3. Quartal 2000
Colin McRae Rally 2	Mai 2000
Grand Prix 3	3. Quartal 2000
Mercedes-Benz Truck Racing	August 2000
Motocross Madness 2	Sommer 2000
Prince Naseem Boxing	2. Quartal 2000
Rally Racing Simulation	November 2000
World Sports Cars	2. Quartal 2000

Simulation

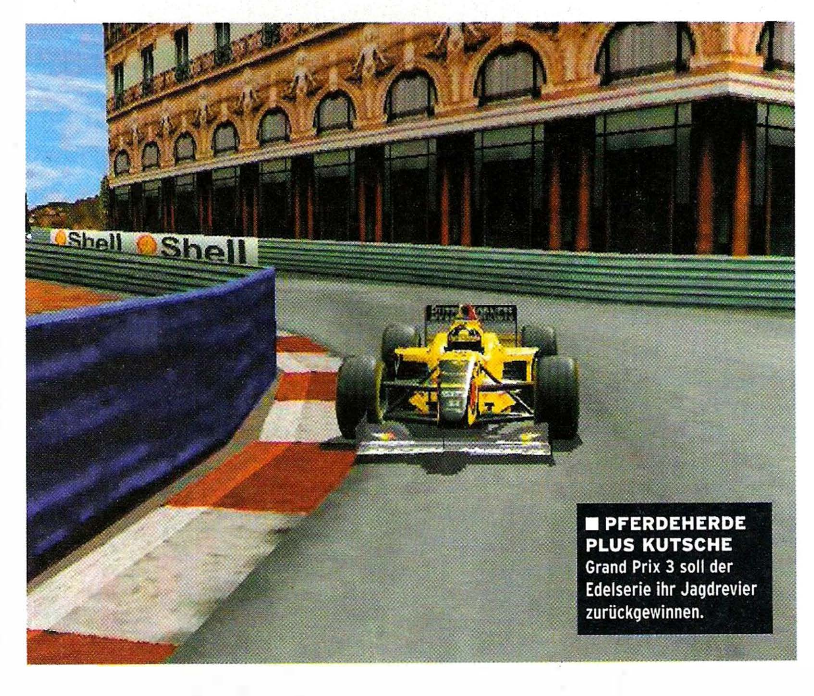
B17 Flying Fortress 2	April 2000
Comanche 4	2. Quartal 2000
Crimson Skies	3. Quartal 2000
Descent 4	Oktober 2000
Destroyer Command	September 2000
Freelancer	4. Quartal 2000
IL-2 Sturmovik	3. Quartal 2000
Silent Hunter 2	August 2000
Star Trek: Klingon Academy	April 2000
Starlancer	2. Quartal 2000

Strategie

Anno 1503	4. Quartal 2000
Battle Isle 4	3. Quartal 2000
Black & White	Juni 2000
Call to Power 2	3. Quartal 2000
Cultures - Die Entdeckung Vinlands	August 2000
Dark Reign 2	Juni 2000
Der Clou 2	August 2000
Die Siedler 4	4. Quartal 2000
Ground Control	2. Quartal 2000
JA 2: Unfinished Business	2. Quartal 2000
Lemmings Revolution	April 2000
Republic: The Revolution	4. Quartal 2000
Star Trek: New Worlds	August 2000
Starfleet Command 2	4. Quartal 2000
Sudden Strike	Mai 2000
WarCraft 3	4. Quartal 2000

Action

C&C: Renegade	3. Quartal 2000
Blair Witch Project	Oktober 2000
Daikatana	April 2000
Deep Fighter	2. Quartal 2000
Devil Inside	April 2000
Dino Crisis	Mai 2000
Duke Nukem Forever	2. Quartal 2000
Evolva	April 2000
Giants	September 2000
Halo	November 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	September 2000
KISS Psycho Circus	Juni 2000
Loose Cannon	4. Quartal 2000
Max Payne	Dezember 2000
MDK 2	Mai 2000
MechWarrior 4	4. Quartal 2000
Midtown Madness 2	Herbst 2000
Obi-Wan	3. Quartal 2000
Oni	August 2000
Rune	September 2000
Star Trek: Voyager - Elite Force	2. Quartal 2000
Team Fortress 2	2. Quartal 2000
Turrican 3D	April 2000



■ PFERDEHERDE PLUS KUTSCHE
Grand Prix 3 soll der Edelserie ihr Jagdrevier zurückgewinnen.

www.xbox.com

Gates greift an

Foto: Christoph Holowaty

Morgens um sieben war die Welt noch in Ordnung: Obwohl Microsoft-Chef Bill Gates während der Games Developers Conference seine lang erwartete Rede zum Konsolenprojekt X-Box erst um 10 Uhr 30 angesetzt hatte, belagerten zu dieser frühen Stunde bereits die ersten Journalisten und Fotoreporter das Civic Auditorium im kalifornischen San Jose. Die spannende Frage: Was kann die X-Box? Und was passiert mit dem PC als Spieleplattform? PC Games war für Sie vor Ort.

■ EIN X FÜR EIN U VORGEMACHT? Ob die endgültige X-Box im Herbst 2001 wirklich so aussieht wie diese spektakuläre Designstudie, klärt sich erst in den kommenden Monaten.

Extreme Sicherheitsvorkehrungen im San Jose Convention Center: Scharfe Eingangskontrollen, misstrauisch beäugte Fotografen und Warteschlangen von mehreren Hundert Metern begleiteten den Auftritt von Bill Gates. Die Aufregung war verständlich. Nachdem Microsoft noch während der E3 1996 in Los Angeles für den Messe-Slogan „Microsoft knows Games" (in etwa: „Microsoft kennt sich aus mit Spielen") angesichts des eher schwächeren Spiele-Portfolios belächelt wurde, baute der Softwareriese in den folgenden Jahren sein Angebot gezielt aus. Spätestens seit dem Erscheinen von *Age of Empires* war dann jedem Spötter klar, dass Microsoft tatsächlich ein ernst zu nehmender Konkurrent im Unterhaltungssoftwarebereich ist. Vier Jahre nach dem Einstieg in die Branche hat sich der Gigant aus Redmond noch viel mehr vorgenommen: Mit der Spielekonsole X-Box soll es Sony und Nintendo an den Kragen gehen. Im Herbst 2001 will Microsoft die neue Konsole weltweit auf den Markt bringen. Das Gerät ist mit einem Pentium-III-Prozessor ausgestattet, der mit mindestens 600 MHz getaktet sein soll. Der Grafik-Chip wird von Riva-TNT-Hersteller Nvidia geliefert und hat eine Taktfrequenz von 300 MHz.

„Es gibt viele Daten, die die Leistung dieses Grafikprozessors be-



Foto: Reuters

Grundwissen

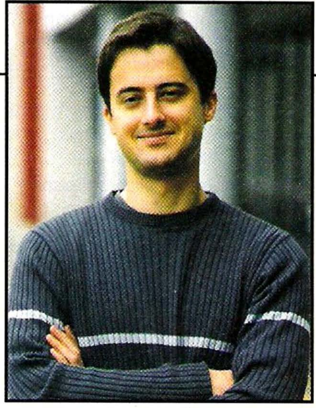
PC Games beantwortet die zehn drängendsten Fragen zur X-Box.

- **Wann erscheint die X-Box?**
  Im Herbst 2001.
- **Was wird die X-Box kosten?**
  Gates hat ein „marktübliches Preisniveau" angekündigt – mehr als 200 bis 250 $ sind wegen des starken Konkurrenzkampfes im Konsolenbereich (Nintendo Dolphin, PlayStation 2) kaum drin.
- **Wer unterstützt die X-Box?**
  Electronic Arts, LucasArts, Eidos, Lionhead, Activision, Infogrames, Take 2, Hasbro und viele mehr, also praktisch alle relevanten Hersteller – außer Sony und Nintendo natürlich.
- **Wird es Spiele geben, die zuerst für die X-Box erscheinen?**
  Microsoft wird sicher versuchen, einzelne Spiele konsolenexklusiv auf der X-Box zu veröffentlichen – ähnlich wie es Sony mit *Tomb Raider* (gab's nur für die PlayStation) vorgemacht hat. Andererseits hat Microsoft erklärtermaßen kein Interesse daran, den Windows-PC als Spieleplattform zu vernachlässigen. Von Konsolenspezialisten wie Konami (*Metal Gear Solid*) kommen vermutlich X-Box-Exklusivspiele.
- **Warum heißt die X-Box X-Box?**
  Das „X" steht im Englischen auch für „Cross". Und genau das ist die X-Box: eine Kreuzung aus Konsole und PC.
- **Bleibt das coole Design der X-Box?**
  Nein. Das chromschimmernde „X"-Gehäuse wurde als Prototyp vorgestellt. Technologisch stellt eine solche Konstruktion zwar kein Problem dar, doch aufwendige Materialien plus entsprechende Montage dürften wohl Microsofts Kalkulation sprengen.
- **Kann die PlayStation 2 da mithalten?**
  Nicht vergessen: Wenn die X-Box in Deutschland auf den Markt kommt, ist die PlayStation 2 bereits ein Jahr erhältlich. Wer nicht so lange warten möchte, kommt um die PlayStation 2 nicht herum.
- **Wo liegen die Vorteile der X-Box?**
  Das Gerät bietet die üblichen Konsolen-Vorteile: kein langwieriges Booten, kein kompliziertes Konfigurieren, keine Systemabstürze. Allerdings: Tastatur, Modem, Maus und zusätzlicher Speicher verteuern die Anschaffung.
- **Erscheinen wegen der X-Box weniger PC-Spiele?**
  Das Gegenteil dürfte der Fall sein: Wegen der verhältnismäßig leichten Portiermöglichkeit von PC auf X-Box und umgekehrt wird die Auswahl eher größer.
- **Laufen X-Box-Spiele auf dem PC?**
  Nein – trotz PC-ähnlicher Architektur wird die X-Box Ihre PC-CDs und -DVDs aufgrund eigener Datenformate entrüstet wieder ausspucken.

schreiben. Man hat mir eine Zahl nach der anderen gegeben, aber die sind alle so beeindruckend, dass ich auf eine Zahl gekommen bin, die das alles summiert", meinte Bill Gates. „Dieser Grafikprozessor kann eine Billion Operationen pro Sekunde verarbeiten. Das ist nicht eine Milliarde, nicht 10 Milliarden und nicht 100 Milliarden. Es sind eine Billion Operationen pro Sekunde. Und das ist die Leistung, mit der man Fotorealismus erzielen kann. Das übertrifft bei weitem alle Produkte, die heute auf dem Markt sind. De facto liegt dies drei Generationen vor den Grafikchips, die heute in den PCs ausgeliefert werden." Zudem verfügt die X-Box über 64 MB Hauptspeicher. Diese Einzeldaten übertreffen für sich alleine betrachtet alle Komponenten, die in der Sony PlayStation 2 (der derzeit modernsten verfügbaren Spielekonsole) verwendet werden. Der von Sony als

Die X-Box-Daten im Detail

Was ist sinnvoll, was Schaumschlägerei? PC-Games-Hardware-Profi Thilo Bayer analysiert die wichtigsten X-Box-Bauteile.



ALLES CHROM, WAS GLÄNZT? PC-Games-Mann Bayer sagt, was Sache ist.



Hauptprozessor

Mit mindestens 600 MHz ist die X-Box-CPU zumindest theoretisch deutlich leistungsstärker als das PlayStation-2-Pendant. PC-Spieler dürfen aber ruhig bleiben: Prozessoren im Herbst 2001 dürften ziemlich sicher schon die 2-GHz-Grenze angreifen.



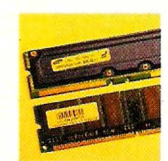
100 Mbps Ethernet:

Mit Netzwerkkarte plus Kabelmodem oder DSL-Adapter greift man in den USA aufs World Wide Web zu. Standards, von denen man in Deutschland auch 2001 noch träumen wird. Wie kommen wohl deutsche Spieler ins Netz?



Grafikchip:

Der Chip-Codename „NV25" deutet es an: Hier wird Zukunftsmusik verbaut (GeForce ist der NV10). Die Spezifikationen klingen utopisch, hohe Qualität verspricht jedoch die Texturenkompression sowie Kantenglättung (was Sonys PlayStation 2 nicht bietet). Die proklamierte Auflösung von 1.920x1.080 ist nur mit US-HDTV-Fernsehern erreichbar, nicht aber beim in Europa eingesetzten PAL-System.



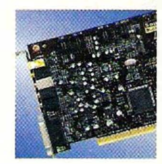
64 MB RAM:

Eine vereinheitlichte Speicherarchitektur für CPU und Grafikchip lässt nichts Gutes erahnen (Stichwort Bandweitenprobleme). Dennoch verspricht die gegenüber PlayStation 2 doppelte Speichermenge höhere Geschwindigkeit oder bessere Bildqualität.



8-GB-Festplatte:

Spielstände, Zusatzlevels oder Spieledemos direkt aus dem Internet - was die PC-Spielewelt schon lange kennt, wäre auch auf einer Konsole möglich.



Spezieller 3D-Audio-Prozessor:

3D-Sound, MIDI-Musik und sogar Dolby-Digital-Audio werden in der X-Box versteckt sein. Ohne gutes Sound-Equipment wird man daran aber keinen Spaß haben.



4x-DVD-Laufwerk:

Enorme Datenmengen für Spiele, exzellente Bild- und Tonqualität bei Filmen: Mit einem solchen Laufwerk wird die hochwertige Wiedergabe von DVD-Streifen im Wohnzimmer möglich - Extra-DVD-Player überflüssig!



USB-Anschluss für 4 Game-Controller:

Leider stellt dieser Anschluss keine Standard-USB-Verbindung dar. PC-Controller können also aller Voraussicht nach nicht angestöpselt werden. Für gesellige Spieler sind vier Anschlüsse jedenfalls ideal. Deutsche PC-Spieler könnten hier ein Modem anstecken, das den Internetzugang gewährleistet; auch eine Tastatur wäre denkbar.

Im direkten Vergleich:

	PC (3. QUARTAL 2001)	X-BOX (3. QUARTAL 2001)
Hauptprozessor	> 2 GHz	600 MHz
Grafikprozessor	> 300 MHz	300 MHz
Hauptspeicher	> 256 MB	64 MB
Speicher-Bandbreite	Zum RAM: 4,2 GB, zur Grafikkarte: > 10 GB/s	3,2 GB/s
Polygon-Performance	> 300 M/s	300 M/s
Auflösung	1.600x1.200	1.920x1.080
Speichermedium	24x-DVD-Laufwerk, 40 GB Festplatte	4x-DVD-Laufwerk, 8 MB Festplatte
Breitband-Fähigkeit	Ja	Ja
DVD-Abspielmöglichkeit	Ja	Ja

„Emotion Engine" bezeichnete Hauptprozessor läuft „nur" mit 150 MHz, der Hauptspeicher hat 38 MB und der Grafikchip ist 150 MHz schnell.

Als Betriebssystem wird die X-Box eine abgewandelte Version von Windows 2000 einsetzen. Der Befürchtung, dass dies zu einer erheblichen Hauptspeicherbelastung führen könne, trat Bill Gates bei seiner Rede entgegen. „Das Betriebssystem kommt natürlich von Microsoft", verkündete Gates. „Es wird aber verständlicherweise ein anderes Betriebssystem sein, als wir es in unseren anderen Geräten verwenden. In der X-Box wird lediglich der Kern von Windows 2000 verwendet, um die Basisoperationen zum Starten der Maschine abzuwickeln." Eine Innovation im Konsolenspielebereich: Die X-Box verfügt über eine Festplatte mit acht Gigabyte Kapazität. „Ich möchte nochmals das Bahnbrechende daran betonen, eine Festplatte zu haben", sagte Gates. „Man kann einen Spieler während eines interaktiven Spiels nicht einfach bitten, zu warten, während man auf die DVD zugreift, sie durchsucht und schließlich Informationen herunterlädt. Das heißt, bezüglich des Detailreichtums der Szenerie und des Sounds ist man durch das RAM der Maschine beschränkt. Und das kann man sehen. Es ist wirklich eine Beschränkung beim Design von Spielen. Wenn man aber eine acht Gigabyte große Festplatte hat, dann kann man laufend neue Informationen einholen, ohne dass der Spieler überhaupt merkt, dass man diese Zusatzfeatures abruft. Um es einfach zu sagen: Man kann bei einem Sportspiel einen Audiokommentar genau darauf synchronisieren, was auf dem Spielfeld gerade abläuft." Als weiteren Grund für die Verwendung einer Festplatte gab Gates die Anbindung der X-Box an das Internet an. Einerseits soll es möglich sein, Spieledemos auf die X-Box herunterzuladen. Andererseits schwebt Microsoft die Schaffung von Online-Welten in der Art von *Asheron's Call* vor. Um die Leistungsfähigkeit des Systems zu demonstrieren, führte Bill Gates eine Reihe von beeindruckenden Technologie-Demos vor (siehe Extrakasten auf der nächsten Seite). Bei dem gezeigten Prototypen (der vermutlich nicht dem endgültigen Gerät entspricht) handelt es sich um ein großes, X-förmiges Gehäuse aus edlem Chromblech, das im Zentrum ein grünes „Zyklopen-Auge" (Aufschrift: „Powered by DirectX") aufweist. Im Inneren: ein Grafikchip, der angeblich erst zehn Prozent der Leistungsfähigkeit der Endversion erreicht.

Will Gates mit der X-Box den PC-Spielen Konkurrenz machen? Offensichtlich nicht, denn auch bei der Entwicklung von DirectX 8 kündigt Microsoft weiterhin hohes Engagement an. „Wir stehen voll hinter unserem Plan, Windows weiter zu einer großartigen Spieleplattform auszubauen", meinte Gates. Für ihn sind vor allem Spracherkennung und Webcams, die die Aktionen des Spielers erkennen, zukünftige Standardbestandteile in jedem PC. „Diese Art von Fortschritten beim Spielen werden mit absoluter Sicherheit auf dem PC stattfinden, da sich die PC-Hardware kontinuierlich weiterentwickelt. Und wenn wir uns nun die Festplattenkapazität und den Prozentsatz von Breitbandverbindungen ansehen, dann bedeutet das, dass wir hier viel mehr Spielraum haben. Ob es also um das Internet geht oder nur darum, Leute zu Hause miteinander zu verbinden: Der PC wird diese neue Front aufmachen."

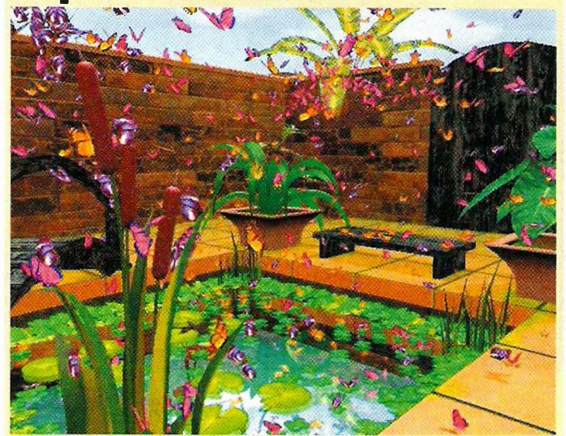
Christoph Holowaty/Petra Maueröder

Gekonnt in Szene gesetzt

Dies sind Ausschnitte aus den offiziellen X-Box-Demos. Was man sonst nur in vorberechneter Form kannte, wird hier in Echtzeit kalkuliert und dargestellt - behaupten zumindest Microsoft und das Grafikstudio Pipeworks.

Für die Produktion der Technologie-Demos hat Microsoft ein externes Studio beauftragt. Die kurzen Einspielungen zeigen deutlich, welche Grafik- und Rechenpower im Inneren der X-Box steckt.

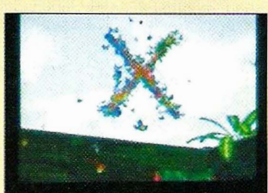
Japanischer Garten



Mehrere Kamerafahrten zeigen einen Seerosenteich aus den verschiedensten Winkeln. Toll: das reflektierende Wasser.



Im Finale gesellen sich Schwärme aus Hunderten von Schmetterlingen dazu.



Nach einigen Flugrunden über dem Teich bilden die Insekten den X-Box-Schriftzug nach.

Kampfroboter



Eine muskelbepackte Söldnerin entspringt einem gigantischen Kampfroboter im BattleTech-Format.



Die Amazone führt Tanzschritte aus, die der Stahlkoloss im Hintergrund nachahmt.

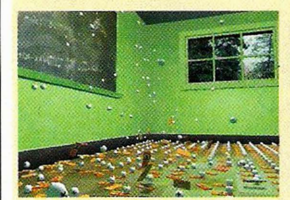


Selbst rangezoomt wirken Details wie das Nabelpiercing der Amazone gestochen scharf.

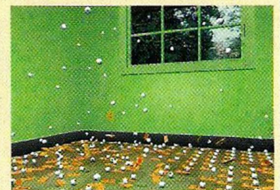
Mausefallen



In einem Raum befinden sich Hunderte von Mausefallen, die allesamt mit Tischtennisbällen anstatt von Käse bestückt sind.

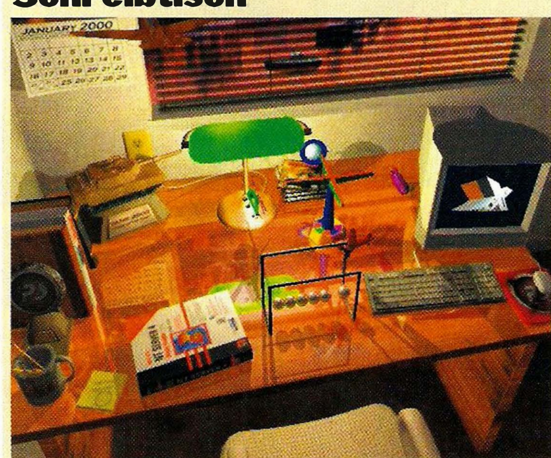


Ein in den Raum plumpsender Ball löst eine unstoppbare Mausefallen-Kettenreaktion aus.



Die Demo veranschaulicht eindrucksvoll die Echtzeit-Simulation physikalischer Abläufe.

Schreibtisch



Die Kameraeinstellung zeigt Bill Gates' Privatschreibtisch; auf dem Monitor (rechts) rotiert ein animiertes X-Box-Gehäuse.



Auf den Metallbällen des Kugelspiels reflektiert physikalisch korrekt der gesamte Raum.



Das herangezoomte Foto aus den Microsoft-Gründertagen demonstriert die Detailschärfe.

Die Millionen



Online-Rollenspiele dienen erwiesenermaßen der Völkerverständigung: Da krabbeln Amis mit Franzosen im Gänsemarsch durchs Unterholz, da kommen sich Engländer und Asiaten beim täglichen Orks-Verhauen langsam näher. Allein die Deutschen machen sich rar – was unser Detailvergleich der drei besten Angebote ändern soll.

Per Umfrage im letzten Heft stellten wir die Frage, mit welchen Online-Rollenspielen PC-Games-Leser regelmäßig in Berührung kommen. Die erschlagende Antwort, gegeben von über 80 Prozent: Mit keinem! Dies Ergebnis lässt stutzen, denn die Qualität der Programme ist mittlerweile bemerkenswert, und die laufenden Kosten rangieren in halbwegs erträglichen Grenzen. Warum also rundweg das Desinteresse? *Asheron's Call*, *Everquest* und *Ultima Online* sind weder für Sonderlinge ohne Freundeskreis noch für weltfremde Computerexperten gedacht.

Von der Putzfrau bis zum professionellen Moorhuhnjäger kann ausnahmslos jeder mitmachen, die Idee hinter den drei Titeln ist wohlweislich einfach gehalten und mehr als ein schnelles Modem plus Netzzugang sowie eine Kreditkarte braucht es beim Einstieg nicht: Wie in normalen Rollenspielen plumpsen Sie als Fantasiekreatur – Zwerg, Ritter oder Magier etwa – mit möglichst albernem, Pardon: phantasievollem, Spitznamen in eine fremde Abenteuerwelt. Nur warten dort statt Computerpuppen „echte" Menschen. Schwachbrüstige suchen Starthilfe bei erfahreneren Spielern, um durch Duelle mit Killerkarnickeln und rasenden Rehen Sprosse für Sprosse auf der Fitnessleiter nach oben zu

spiele



Nur klägliche 20 Prozent unserer Leserschaft beschäftigen sich bislang mit dem Thema Online-RPG. Warum?

klettern. Irgendwann trauen Sie sich schließlich, Dämonen zu verprügeln, Sie lernen besondere Fertigkeiten, stoßen in Verliesen auf wertvolle Gegenstände und so fort. Die meisten Teilnehmer tummeln sich zwischendurch in Städten, um Material zu tauschen und Schwätzchen zu halten. Wie in Chat-Räumen kann man sich das vorstellen, nur bunt und abwechslungsreicher. Gelegentlich werden vielleicht noch Straßenfeste gefeiert, Konferenzen abgehalten oder Schnitzeljagden veranstaltet. Selbst zu Massendemonstrationen, bei denen sich die Protestanten symbolträchtig ihrer Kleider entledigten, ist es auf dem einen oder anderen Server schon gekommen.

So viel zu den Gemeinsamkeiten – trotzdem unterscheiden sich die genannten Spiele. Auf den folgenden Seiten finden Sie Punkt für Punkt aufgeschlüsselt, welches Programm für welchen Spielertyp geeignet ist, wie der Einstieg jeweils funktioniert und inwieweit das lustige Treiben Ihren Geldbeutel ausräubern würde. Haben wir am Ende Ihr Interesse geweckt, ist unsere Schuldigkeit getan. Wohlan!

Daniel Ch. Kreiss



■ IN 80 MILLISEKUNDEN UM DIE WELT
Dem Internet sei Dank: Mittlerweile können wir Kontinente übergreifend gemütliche Spielabende veranstalten – jeder für sich, alle zusammen.

Welches Spiel für wen?

IM SCHWITZKASTEN Stickige Luft und Stromausfälle wie auf LAN-Parties sind für Online-Rollenspieler kein Thema. Die sitzen gemütlich zu Hause.

Asheron's Call

Die Fakten:

- 3 Rassen
- 500 Gesichtsausdrücke
- 100 Zauberformeln
- 200 Waffentypen

Die Philosophie:

Ein Herz für Anfänger! Im Microsoftland werden Sie anfangs weder von fettleibigen Monstren aufgegessen noch von tausend komplexen Aufgaben hilflos überrollt. Stattdessen führt man Sie in den Alltag aus Jagd, Erkundung und Smalltalk bedächtig ein. Leicht zu bedienen, einfach zu verstehen, ist *Asheron's Call* massentauglich wie nach Fachbuchvorlage. Monat für Monat inszeniert der Hersteller zudem ein einschneidendes Ereignis, das die Bevölkerung zu Teamarbeit zwingt.

Der Start:

Entweder eigenhändig oder per Automatik erschaffen Sie etwa menschliche Bogenschützen, Schwertkämpfer oder Zauberer. Wenn gewünscht, können Sie auch Frisur, Augenfarbe und Kleidung für Ihr Manns- oder Weibsbild nach eigenem Gusto aussuchen. Anschließend führt der Weg zu einem übersichtlichen, kleinen Kerker mit Tutorialfunktion, in dem Schritt für Schritt Bedienung und Ablauf erklärt werden. Pfeile auf dem Boden sorgen am Anfang zusätzlich dafür, dass sich niemand verläuft.

Das Ziel:

Freundschaftliche Gruppen bilden, das Land erkunden, irgendwann bei den starken Kämpfern mitmischen.

Die Gegnerpalette:

Reicht von Kleingetier über aufmüpfige Schneemänner bis zu dummdreisten Trollen und abartig schnellen Höllenkreaturen.

Die Gemeinschaft:

Noch sind deutsche Spieler bei Microsoft arg in der Minderheit – immerhin gibt die Firma an, auf lange Sicht bestimmte Server für Fremdsprachler markieren zu wollen. Dennoch gilt heute: Englischkenntnisse sind bitter nötig, um überhaupt mitzubekommen, wie hilfsbereit die Gemeinde bei Anlaufschwierigkeiten beisteht.

Besonderheiten:

Die Spielfläche ist gigantisch. Durch monatlich eingestreute Vorkommnisse entwickelt sich im Hintergrund eine richtige Landesgeschichte, welche die Abenteurer nebenbei zu einem regen Neuigkeitenaustausch anstiftet. Betreuer geben Ratschläge.



TAPSIGE BÄREN Die Bewegungen der größeren Monster sind auffällig plump und erinnern entfernt an Ausdruckstänze im Weight-Watchers-Club.

Everquest

Die Fakten:
- 12 Rassen
- 14 Klassen
- Über 40 Fertigkeiten
- 4 Magieklassen

Die Philosophie:
Nichts darf im Alleingang klappen! Weil im Sekundentakt irgendwelche Viecher die Zähne blecken und Schluchten das Gelände zu einem Schweizer Käse des Schreckens machen, verfallen Einzelgänger in Sonys Welt dem Siechtum. Wer startet, muss sich starke Freunde anlachen, dafür ist im Gegenzug dauerhafter Nervenkitzel garantiert. *Everquest* ähnelt einem *Diablo* in 3D: kämpfen, zaubern, Sachen finden und verhökern. Viel Abwechslung im Spiel-Alltag entsteht durch Veranstaltungsideen der Profis.

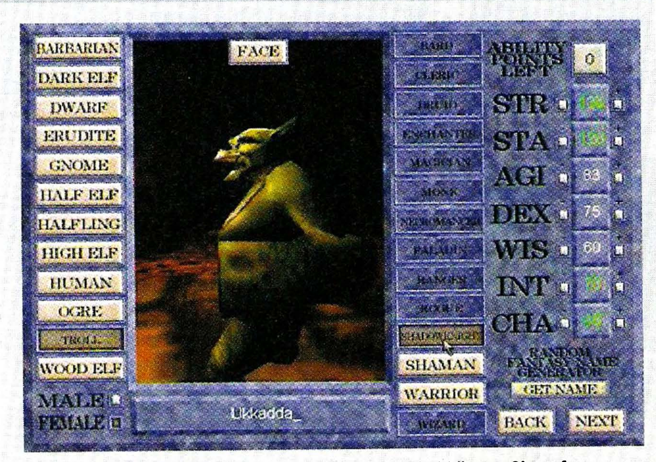
Der Start:
Noch offline absolvieren Sie ein Training, das Steuerung und Regeln erläutert. Beides wirkt komplexer als in *Asheron's Call*, was für Anfänger ein Fluch, für Veteranen ein Segen ist. Auch die Charakterwahl gestaltet sich vielschichtiger: Orks, Halbelfen, Menschen und so weiter – alle gängigen Rassen sind vertreten und können zum Beispiel als Druiden oder Berserker definiert werden. Ob Sie eine garstige oder friedliebende Gottheit anbeten, wirkt sich zusätzlich aus.

Das Ziel:
Mit seinem Charakter hartnäckig auf die Traumstufe 50 hinarbeiten – durch Kämpfen, Üben und Meditieren.

Die Gegnerpalette:
Unterweltgötter, Feuerkäfer, Drachen, Einhörner, Haie – schier alles Denkbare wuselt oder stampft umher.

Die Gemeinschaft:
Deutschsprachige finden auf dem Server „Solusek Ro" Ihre Heimat. Allerdings werden Sie erst mal Mühe haben, menschliche Gegenüber anzutreffen. Die nämlich treiben sich bevorzugt in den Wäldern herum. Im Gegensatz zu *Asheron's Call* werden die Städte hier hauptsächlich für kurze Handelsstopps genutzt.

Besonderheiten:
Erweiterungen der Spielwelt und Fehlerbereinigungen stößt der Hersteller pausenlos aus. Das Programm läuft dank zuverlässiger Techniker stabiler als alle anderen, ist weitgehend bugbereinigt – und das kommerziell Erfolgreichste sowieso.



GEMISCHTWARENLADEN Für die Kreatur Ihrer Wahl können Sie auf Wunsch einen enorm sinnigen Namen wie Ukkadda erfinden lassen.

Ultima Online

Die Fakten:
- 48 Fähigkeiten
- 64 Zaubersprüche
- 13 Großstädte
- 2 Kontinente

Die Philosophie:
Eine lebensechte Welt soll sich entfalten! Hier können Konditor- oder Schmiedkarrieren angestrebt, Villen erworben und verkauft, Handelsketten aufgezogen oder zerstörerische Magiekriege geführt werden – was unerwähnt blieb, ist wahrscheinlich dennoch möglich. Anfänger sehen sich allerdings gerade deshalb vor große Probleme gestellt; und dass sogar Kühe kräftiger sind als die schwertbewehrten Frischlinge, macht die Sache nicht eben leichter. *Ultima* ist ein waschechter Mikrokosmos.

Der Start:
Das Alter Ego wird wie bei den anderen erschaffen, entweder manuell oder automatisch, Haare und Bekleidung werden aus einem Sortiment zusammengestellt. Ein Tutorial existiert allein in Schriftform, danach wird man ins kalte Wasser einer Großstadt geschmissen. Was genau man da tut, bleibt einem selbst überlassen. Nur ein Trip in die Wildnis auf eigene Faust ist keine gute Idee. Bettelei, Arbeit oder Kleintierhetze in Erwachsenenbegleitung sind ein paar der gängigen Optionen.

Das Ziel:
Ein Wirtschaftsimperium aufbauen, als Großwesir über Landstriche herrschen, ein gemütliches Eigenheim errichten.

Die Gegnerpalette:
Das Fantasieensemble von A bis Z, bekannt aus der normalen *Ultima*-Reihe. Zusätzlich piesacken sich Starke untereinander.

Die Gemeinschaft:
Auch hier gibt es einen vorrangig deutschsprachigen Server. Sein Name: Drachenfels. Bitten Sie hier um Hilfe, bekommen Sie zwar meistens stereotype Antworten wie „Übe Deine Fertigkeiten!", gelegentlich werden aber auch brauchbare Begrüßungsgeschenke überreicht.

Besonderheiten:
Durch den Zusatz „The Second Age" ist *Ultima Online* zu immenser Größe angewachsen – gleichzeitig wirkt das Land enger mit Häusern bepflastert als Manhattan. Schön: Nur hier können Sie auf Pferderücken Ihr Glück suchen.



GESCHENK ODER RUTE? Nach Ultima 9 stellt sich kaum mehr die Frage, was der Nikolaus für Origin im Säckel hat. Online ist er eine Besonderheit.

Ausrüstung Anmeldung Kosten

Asheron's Call

Hardware:
Ein Pentium 166 wird als Minimum angegeben. Wir empfehlen einen P II 333 mit 64 MB RAM und 3D Beschleuniger.

Modem:
Da sämtliche Spielserver in Amiland stehen, sei Ihnen eine ISDN-Anbindung ans Herz gelegt, die vergleichsweise wenige Übertragungsfehler zulässt. Doch im Test war auch auf alle 56k-Modems Verlass.

Anbieter:
Zwischen AOL oder T-Online klaffen kaum Qualitätslücken, beide besitzen schicke Transatlantikleitungen. Bei Kleinanbietern hängt's vom Überseepartner ab.

Handbuch:
Mit ausführlichen Installations- und Spielweltinformationen für jene, die sich richtig in die Materie hineinsteigern möchten.

Installation:
Sobald die Software auf die Platte geschaufelt ist, werden Sie zur Website umgeleitet, um Ihr Abo freizuschalten. Der Startschuss fällt nach dem Auto-Update.

Beste Spielzeit:
Abends und nachts, weil auf den Plattformen in Übersee sonst gähnende Leere herrscht. Mit dem wachsenden Interesse an *AC* wird aber bald mehr los sein.

Kosten:
Vier Wochen gänzlich kostenlos, dann monatlich $ 9.95, zahlbar via Kreditkarte. Positiv kommt hier die Zugänglichkeit des Spiels zum Tragen - für den Spaß in kleinen Happen muss man die Telefonleitung nicht gezwungenermaßen heiß laufen lassen. Man KANN natürlich ...



HAST DU `NE SCHEIBE? Vom ersten Moment an blickt man in Asheron's Call klar durch.

Everquest

Hardware:
Ein P 166 mit leistungsfähiger 3D-Karte und 64 MB RAM gilt als Minimum, erst ein P II 350 ist jedoch sinnvoll.

Modem:
Everquest zählt zu den pflegeleichtesten Programmen, was die Übertragungsraten anbelangt. Trotzdem spielt es sich erst ab 56k tatsächlich ohne Ladelücken, ab ISDN dann butterweich.

Anbieter:
Hauptsache, die Kabel Richtung Amerika sind hochwertig. Downloads von amerikanischen Seiten gehen bei Ihnen flott? Grünes Licht fürs Spielen.

Handbuch:
Erklärt Schritt für Schritt, wie Sie sich an den ersten Tagen verhalten sollten. Nützliche Ergänzung zum Tutorial.

Installation:
CD rein, mit Namen und Passwort in die Mitgliederliste eintragen, dann das Aktualisierungs-Procedere durchstehen - fini! Im Prinzip kann nichts schief gehen.

Beste Spielzeit:
Geschmacksfrage: Abends wimmelt es vor Menschen, tagsüber findet man öfter ruhige Plätze, um die Monsterwelt im Alleingang auf den Kopf zu stellen.

Kosten:
Die grundsätzlichen $ 9.89 pro Monat lassen sich durch längerfristige Verträge sachte reduzieren. Klar muss indessen sein: Wer sich auf *Everquest* rückhaltlos einlässt, verliert sein Zeitgefühl - was imerhin die Telekom freut. Zahlungsmittel wiederum: die gemeine Plastikkarte.



ÜBERGEWICHT Hoffentlich bricht unter der Last all der Menü-Optionen nicht mal was zusammen.

Ultima Online

Hardware:
Während dem Programm schon ein P 200 mit 32 MB RAM Beine macht, treibt es ein P II 333 endgültig zum Galopp.

Modem:
Ultima Online ist das Sorgenkind der Internetfamilie. Zu Hochzeiten, wenn die Server überlaufen sind, beginnen alle Verbindungen unterhalb der ISDN-Schallgrenze unter der Datenlast zu japsen.

Anbieter:
Trotzdem gilt wieder: Wer sich auf seinen Provider beim internationalen Surfen verlassen kann, muss keinen Kredit für eine Glasfaserstandleitung aufnehmen.

Handbuch:
Wurde durch eine detaillierte Online-Hilfsdatei dermaßen erweitert, dass kaum eine Frage mehr unbeantwortet bleibt.

Installation:
Wie die beiden anderen installiert sich das Spiel selbst, bringt sich ebenso eigenständig auf den neuesten Stand und lässt Sie auf www.uo.com die Anmeldung abwickeln.

Beste Spielzeit:
Möchten Sie Deutsche in rauen Mengen antreffen? Spielen Sie am frühen Abend. Zu späterer Stunde gesellen sich Profis und Amerikaner hinzu.

Kosten:
Nach einem Probemonat schlägt das Abo alle vier Wochen mit $ 9.95 zu Buche. Hinzu kommen in diesem Fall zahllose Telefonstunden, wenn Sie beizeiten ein Prachthaus Ihr Eigen nennen möchten. Die Komplexität fordert ihren Tribut, stärker noch als bei *Everquest*.



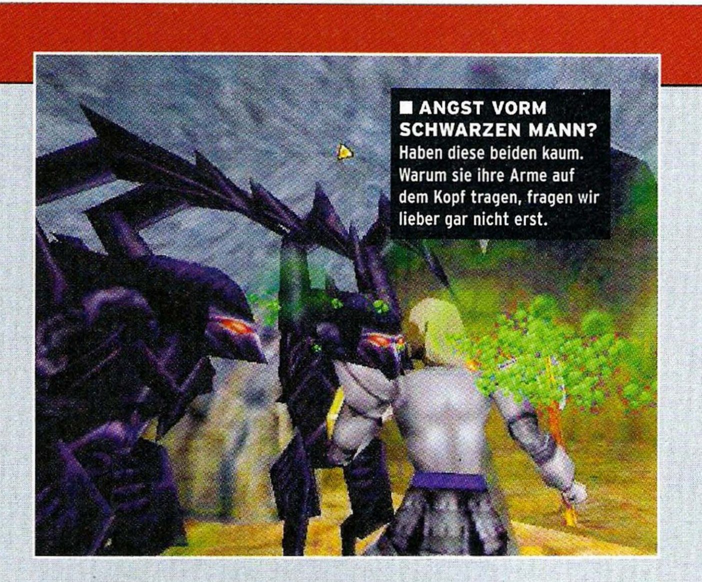
SCHLACHTFEST Dass Spieler sich gegenseitig verkloppen können, treibt Anfänger in den Wahn.

Die Technik

Für die einen ein wichtiger Gesichtspunkt, für die anderen eine oberflächliche Nebensache: Die Technik von Rollenspielen ist seit jeher ein Streitpunkt.

Asheron's Call

Egoperspektive und dritte Person geben sich hier die Hand, allerdings wählen die meisten Spieler letztere als Standardsicht. Trotz 3D-Unterstützung wirken die Hauptanimationen der Charaktere – beim Laufen oder Schlagen etwa – leicht unbeholfen, die Texturen etwas verwaschen. Auf der Plus-Seite lassen über hundert verschiedene Gesichtsausdrücke und Sichtweiten bis zum Horizont die Kinnlade nach unten klappen. Überraschend kommt es einem vor, dass sich ein Monster am Allerwertesten kratzt, oder ein Geist – statt seines Herzens – sein Gesicht in beide Hände nimmt.



■ ANGST VORM SCHWARZEN MANN? Haben diese beiden kaum. Warum sie ihre Arme auf dem Kopf tragen, fragen wir lieber gar nicht erst.

Everquest

Wenn schon die Grafik des Hauptspiels staunen ließ, wird die Begeisterung bald keine Grenzen mehr kennen: der kommende Zusatz wird die Optik endgültig blank polieren. Als ob es nötig wäre: Der Konkurrenz überlegen, reizt *EQ* heute bereits die Feinheiten der 3D-Beschleunigung aus. Die Bewegungen sind sanft abgestuft, Zauber entwickeln sich zu Lasershows, alle Kanten sind geglättet. Allerdings entfaltet sich die Pracht nur im Vollbildmodus, den man nicht aktiviert, bis sämtliche Tastaturbefehle in Mark und Bein übergegangen sind. Hier beliebt: Die Egoperspektive.



■ STICH UM STICH Grafisch setzt sich EQ weiter von der Konkurrenz ab: Die Erweiterung ist ein Augenschmaus.

Ultima Online

Wie heißt es doch: Schönheit kommt von innen. Leider wird die Plattitüde heutzutage nur wenige darüber hinwegtrösten, dass *Ultima Online* so adrett aussieht wie ein Schrumpfkopf. Ob man den Blickwinkel von schräg oben auf seine Figur mag oder nicht, ist noch reine Geschmacksfrage. Immerhin gewinnt man so die bestmögliche Orientierung. Doch plattes 2D? Die Zeit ist in der Tat überreif für den angekündigten Nachfolger. Hinzu kommen plumpe Animationen, comicartige Farben und ein Dudelsoundtrack sondergleichen. Daumen runter!



■ DAS GLÜCK DER ERDE In keinem anderen Spiel ist der Kauf von Pferden möglich. Die sehen nicht nur schick aus, sie verkürzen auch Überlandreisen effektiv.

Fazit



FARBTUPFER Die größte Gefahr im Zaubererleben von Asheron's Call müssten triebgesteuerte Insekten sein. Bei all den Lichtern ...

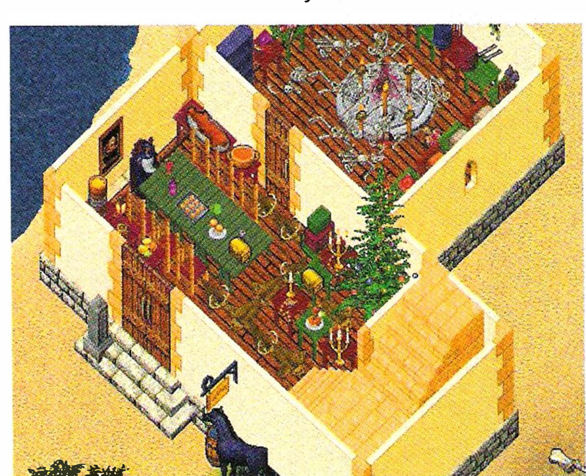
Seitenweise querverglichen, Parallelen nachvollzogen und trotzdem keinen blassen Schimmer, welches Spiel auf die Festplatte wandern soll? Machen Sie es wie Pinocchio: immer strikt der Nase nach.

Asheron's Call weist, technisch respektabel, mitnichten den Rollenspieltiefgang auf, den sich Fanatiker erhoffen. Dafür können sich auch unkundige Freizeittrolle risikofrei heranwagen. Klarer Fall: Einsteiger müssen Microsofts Erstling als das perfekte Angebot betrachten.

Wer wie was, wieso weshalb warum? Wir stellen die Fakten nebeneinander, doch Sie entscheiden für sich.

Fühlen Sie sich stattdessen zu höheren Heldenweihen berufen, sollte Ihre Wahl auf *Ultima Online* oder *Everquest* fallen, deren Wettkampf auf zwei Ebenen ausgetragen wird. Den technischen Schlagabtausch entscheidet letzteres mit einem K.O. in der ersten Runde eindeutig für sich. Im Gegenzug schafft *Ultima* jedoch das Kunststück, eine funktionierende Gesellschaft vom Bäcker bis zum König auf die Beine zu stellen. Wo Sie da letztlich die Prioritäten setzen, bleibt Ihnen überlassen. Halten Sie im Zweifelsfall einfach täglich nach Probeangeboten Ausschau. Die passenden Adressen: www.zone.com, www.everquest.com sowie www.uo.com.

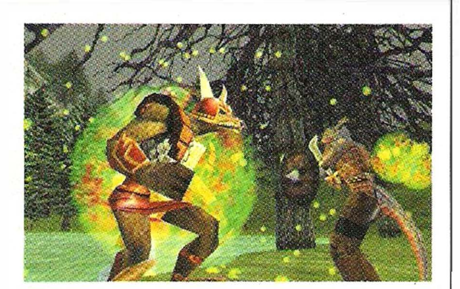
Daniel Ch. Kreiss



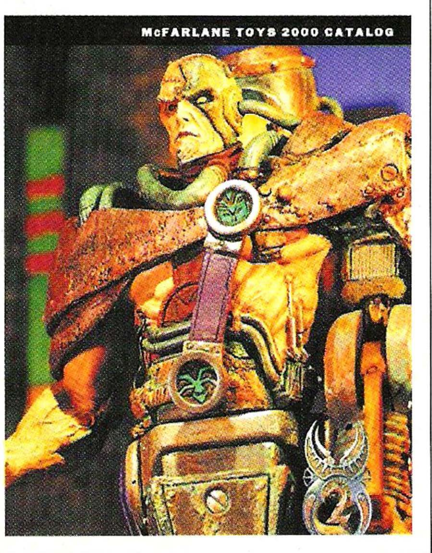
HOME SWEET HOME Der Vorteil eigener Wohnräume in Ultima Online: Man kann ungestört Seancen abhalten und Jungfrauen opfern.

In der Warteschleife

An welchen Projekten momentan im Hintergrund gewerkelt und gefeilt wird. Auch nächstes Jahr wird der hochkarätige Online-RPG-Reigen andauern.



Und noch jemand will was ab vom Kuchen: Die Firma iEntertainment Network, früher bekannt als iMagic, hat mit *The Eternal City 3D* einen sehr viel versprechenden Titel in der Mache, der bereits am Ende des Jahres erscheinen soll. Als Hintergrund dient dem Projekt das alte Rom, woraus man schließen darf, dass Sie Rennen auf Pferdewagen und Kämpfe zwischen Gladiatoren werden austragen können. Politische Ehren, bürgerlicher Reichtum und militärische Macht werden die Spielziele sein. Eine Linux-Version ist gleichfalls in Arbeit.



Exakte Informationen zu *Ultima Online 2* lassen weiter auf sich warten. Klar ist, dass sämtliche spielerischen Traditionen der Vorlage weitergeführt werden sollen. Eine richtiggehende Revolution ist außerdem grafisch geplant – selbst 3D-Einzelspielertitel von heute sollen übertroffen werden. Nur: Ob man solchen Aussagen von Origin nach *Ultima 9* blindlings trauen kann? Bildschirmfotos liegen noch keine vor – was Sie hier sehen, ist eine frühe Studie.



MAGERSUCHT Wir sind sicher, der nette Herr aus Everquest will nur höflich um Essen betteln – hat ja kaum mehr was auf den Rippen. Der kann sich mal eine Scheibe von uns abschneiden.

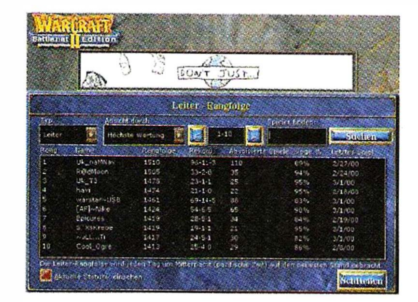
Ein Spielplatz für Helden

Seit der Veröffentlichung von Diablo hat sich das Battle.net von Blizzard zum weltweit beliebtesten Internet-Service für Online-Spieler gemausert. In diesem kostenlosen Forum finden sich Clans zusammen, werden Turniere ausgefochten oder weltweite Ranglisten erstellt. Doch damit nicht genug – Blizzard hat mit dem Battle.net dieses Jahr noch große Pläne.

Bis vor kurzem war es nur möglich, die beiden Blizzard-Hits *Diablo* und *StarCraft* beziehungsweise die Zusatz-CD *Brood War* im Battle.net zu spielen - nun ist mit *WarCraft 2* ein weiterer Klassiker der erlesenen Gesellschaft hinzugefügt worden. Neu an der soeben erschienenen Sonderedition ist, dass Sie sich nun auch in besagtem Battle.net mit bis zu acht Mitspielern zum Orkschlachten treffen können. Einige Neuerungen sollen das Treiben attraktiver machen, was in einem Fall wie *WarCraft 2* durchaus nötig ist. Klassiker hin oder her, immerhin hat das Spiel mittlerweile gute vier Jahre auf dem Buckel und ist damit alles andere als aktuell. Ein weltweites Ranglistensystem für Leiterspiele, über 100 von Blizzard genehmigte, optimal ausbalancierte Karten, ein integrierter Chat und sieben verschiedene Modi sollen dafür sorgen, dass sich dennoch ein paar ehemalige *WarCraft*-Freaks ins Netz verirren. Unter anderem werden so unterschiedliche Spielarten wie Ranglistenkämpfe, Jeder gegen Jeden, Teamkämpfe und das mysteriöse Iron Man, das Sie erst ab einer bestimmten Anzahl Punkte auf der parallel geführten Weltbestenliste starten können,



■ HEISS BEGEHRT Das hier gezeigte Diablo 2 gehört zu den Spielen, die momentan am sehnsüchtigsten im Battle.net erwartet werden.



WELTRANGLISTE Hier können sich die weltbesten WarCraft-Spieler online verewigen.



WELTRAUMOPER Weiterhin extrem beliebt bei den Fans im Battle.net: StarCraft, das nach Erscheinen des Add-Ons Brood War nochmals in spielerischer wie grafischer Hinsicht eine enorme Aufwertung erfuhr.

geboten. Dennoch bleiben Zweifel, ob eine Battle.net-Edition für ein vier Jahre altes Spiel wirklich Sinn macht. Sicher – die Vorteile des Blizzard'schen Online-Services genießt man auch hier: Problemlose Verbindung zum Server, schneller und stabiler Spielablauf, viele Extras und Optionen. Gleichzeitig ist aber offensichtlich, dass neuere Vertreter wie beispielsweise *Brood War* nicht nur über die bessere Grafik, sondern eben auch über die dichtere Atmosphäre und eine höhere Komplexität verfügen.

Ganz anders liegt der Fall bei *Diablo 2*: Hier kann es die Online-Gemeinde kaum erwarten, in virtueller Gemeinschaft wieder mit Kriegern, Zauberern oder Amazonen gegeneinander anzutreten. Zu Recht – schon zu *Diablo*-Zeiten spielte sich das interessantere Geschehen im Battle.net ab. Auch hier wird Blizzard mit einer Reihe von Neuerungen für Aufsehen sorgen: Neben einer überarbeiteten Rangliste, auf der sich die erfolgreichsten Teufelsaustreiber verewigen, können sich Spieler wieder zu einer Gruppe zusammenfinden und sämtliche Abenteuer und Nebenaufgaben, die der Single-Player-Modus bietet, auch online miteinander bestreiten. Eine automatische Speicherfunktion sorgt zudem dafür, dass man nicht bei jedem Spielstart wieder von vorne anfangen muss: Der gewählte Charakter wird von Blizzard mitsamt seiner Erfahrungspunkte und bereits gelöster Aufgaben gesichert und beim nächsten

Ob Diablo oder StarCraft: Das Battle.net ist bei Fans und Kennern weiterhin der beliebteste Online-Spieledienst.

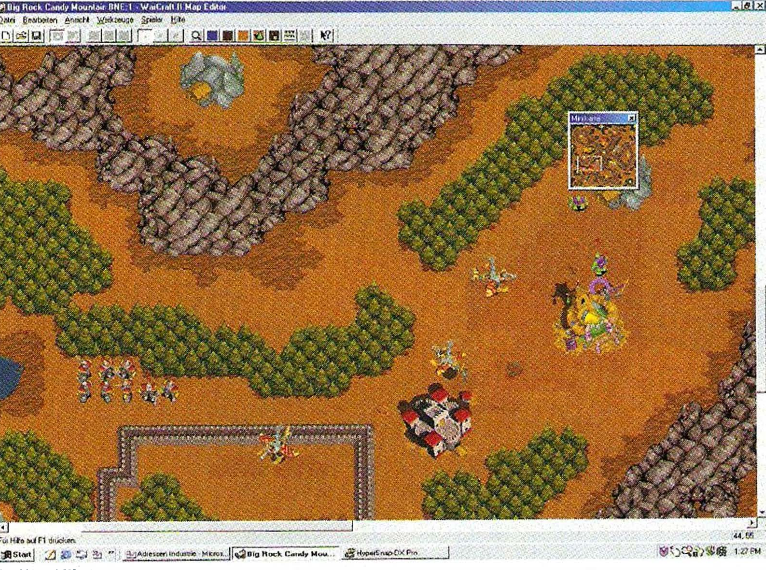
Neustart automatisch wieder zur Verfügung gestellt. Ein anderes Ärgernis, das schon seit dem ersten Teil von *Diablo* die Runde machte, waren schummelnde („cheatende") Mitspieler. Im überarbeiteten Battle.net wird Blizzard aber Teilnehmern, die sich unrealistisch hohe Charakterwerte erschlichen oder sich einen Platz auf der Weltrangliste ergaunert haben, mit Hilfe zahlreicher (noch geheimer) Sicherheitsvorkehrungen keine Chance mehr lassen.

Ob *StarCraft* oder *Warcraft 2* – für alle Spiele im Battle.net gilt: Wer es sich aufgrund mangelnder Englischkenntnisse nicht traut, kann auch auf rein deutschen Servern spielen. Nach wie vor am meisten frequentiert ist hier *StarCraft*, aber auch für eine Partie *Diablo* wird man immer noch geeignete Partner finden. Entscheidend ist hier natürlich, wann genau Sie sich ins Netz begeben. Auf den internationalen Servern ist eigentlich immer die Hölle los. Die meisten Landsleute treffen Sie online ab 18.00 Uhr. Spätestens ab 21.00 wird's dann aber eng: Immer mehr Spieler drängen ins Netz; besonders Besitzer eines handelsüblichen Modems dürften spätestens ab jetzt Probleme mit der Geschwindigkeit der Datenübertragung registrieren.

Andreas Sauerland



VERSPÄTET Vier Jahre nach Erscheinen von WarCraft 2 ist erst jetzt eine Version erschienen, die auch Kämpfe im Battle.net möglich macht.



BAUKASTEN Auch im Lieferumfang der WarCraft2-Battle.net-Edition enthalten: Ein einfacher Editor, mit dem das Basteln eigener Karten selbst für Anfänger zum Kinderspiel wird.

Im Eifer des Gefechts

Unser Bericht über kostenlose Add-Ons zum Ego-Shooter Half-Life in Ausgabe 2/2000 löste wahre Begeisterungsstürme aus. Daher präsentieren wir Ihnen in diesem Monat die wichtigsten Erweiterungen zu den beiden Genre-Highlights Unreal und Unreal Tournament.

Als im Sommer 1999 *Unreal* seinen ersten Geburtstag feierte, mussten sich Mehrspieler bei diesem technisch wegweisenden Shooter mit einer Hand voll kleinerer Spieländerungen, so genannten Mutators, und einem einzigen vollwertigen MOD zufrieden geben. Gegenüber den Lastwagenladungen an Add-Ons zu id softwares deutschlandweit indiziertem *Quake 2* und dem Lagerhallen füllenden Bestand an MODs, zusätzlichen Karten und Modellen für Valves Half-Life war dieser Sachverhalt für *Unreal*-Entwickler Epic recht beschämend. Seit dem Erscheinen des Turniershooters *Unreal Tournament* sieht es allerdings rosiger aus an der Front: Hunderte neue – und zum Teil originelle – Karten, Dutzende Mutators sowie einige äußerst viel versprechende MODs bereichern das bereits in der Grundausstattung ansehnliche Arsenal an Spielmodi. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen die von der Spielergemeinde am meisten geliebten Zusatzprogramme, -karten und Extrawaffen vor.

Peter Kusenberg

*Eine Erklärung der Fachbegriffe finden Sie in unserem Glossar.



■ SCHOTTEN-GEMETZEL
Eine der aufregendsten und prächtigsten neuen Karten ist Braveheart.

Ohne Wenn und Aber

Als eines der ältesten und beliebtesten MODs ist U4ever jetzt auch für Unreal Tournament verfügbar.

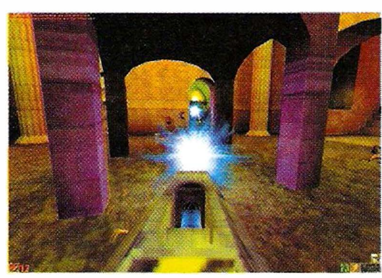
QUICKIE

Was hat es mit dem Namen für eine Bewandtnis?
U4ever verlängert, laut Entwickler, den Spielspaß von *Unreal* ins Unendliche. Na, zumindest bis zum Erscheinen von *Unreal 2* dürfte sich das MOD weiterhin regen Zuspruchs erfreuen.

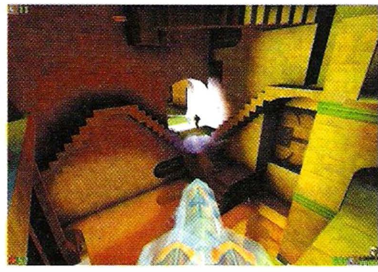
Was hat M.C. Escher mit U4ever zu tun?
Der holländische Künstler (1898-1972) hat unter anderem Bilder mit bizarrer Perspektive geschaffen. In der *U4ever*-Karte „Relativity" können Spieler eine solch verquere Dreidimensionalität erleben und Treppen ins Nirgendwo hinauflaufen.

Im Gegensatz zu den meisten der mittlerweile über hundert verfügbaren MODs und Mutators besteht das Paket des U4ever-Teams aus einer eindrucksvollen Anzahl an Regeländerungen, Karten, neuen Waffen und Spieler-Modellen. Sogar Offline-Partien gegen Bots sind problemlos möglich.

Die Skaarj bauen eine Reihe von Maschinen, um das Weltall nach einer neuen Königin zu durchforsten. Unglücklicherweise entstehen dadurch Kreaturen in der Atmosphäre des Skaarj-Planeten Na Pali, die der heimischen Bevölkerung Saures geben. Natürlich ist eine Story für eine Mehrspielererweiterung nicht unbedingt vonnöten, doch die erdachte Hintergrundgeschichte beweist, wie begeistert das Team von seinem kostenlos angebotenen Produkt ist. Das Design der rund 20 neuen Waffen ist schlichtweg atemberaubend: Mit einem so genannten Shrinker können Gegner in einer explosiven Heliumblase eingeschlossen werden, mit dem Freezer dürfen Gegner eingefroren und dann leicht verhackstückt werden. Eine Reihe neuer Karten sowie Modelle runden die originelle Spielerweiterung ab, die bereits jetzt in einer lauffähigen Version für *Unreal Tournament* vorliegt. Bei *Unreal* ist es möglich, das MOD problemlos im Einzelspielermodus zu spielen.



BLITZABLEITER Lichtschwerter, Gefriergewehre und Blitzstäbe garantieren Spaß.



TREPPAUF, TREPPAB Die Bilder M.C. Eschers standen Pate für die Karte Relativity.



KICK ASS Viele abgefahrene Science-Fiction-Waffen, brillante Effekte und ausgeklügelte Karten machen Unreal Forever zu einem ganz besonderen Spielerlebnis.

Jihad (MOD)

Verteidigen Sie den Tempel – um jeden Preis!

Tempelritter oder Tempelstürmer? Jihad erweist sich als äußerst originelle Spielerweiterung mit hoher Langzeitmotivation.

Je nach Beschaffenheit der Karte müssen Sie eine Weile suchen, bis Sie den Tempel gefunden haben. Dann betätigen Sie den Kontrollhebel und warten auf die ersten Gegner. Zusammen mit Ihren Mitstreitern bekämpfen Sie das feindliche Team und versuchen, den Tempel für eine bestimmte Zeit zu verteidigen. Gelingt es Ihnen, die festgesetzte Zeit auszuharren, dann werden alle Feinde von einem göttlichen Zornesblitz niedergestreckt und alle Ihre Teammitglieder erhalten einen Frag. Die Wahl der richtigen Karte ist in *Jihad* von besonderer Bedeutung, denn natürlich eignen sich hier eher ausgedehnte CTF-Karten für bis zu 16 Spieler als kleine DM-Szenarien.



UNWIRKLICH Die Umsetzung für Unreal Tournament befindet sich derzeit noch im Beta-Stadium, doch sind ansehnliche und absturzsichere Partien mit dieser unfertigen Version möglich.

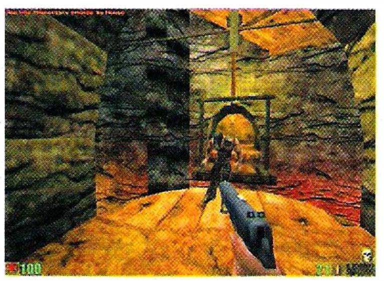
Hier ist nichts heilig

Plasmakanonen sucht man in dieser Erweiterung vergeblich, denn Serpentine setzt auf realistische Spielwelten.

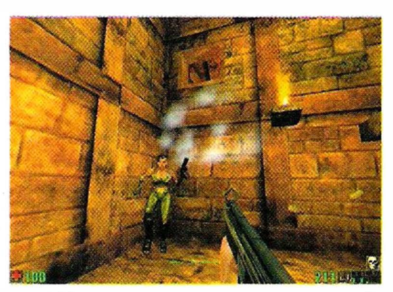
QUICKIE

Was heißt Serpentine?
Wie in den gleichnamigen Straßen im Hochgebirge muss man sich auch hier durch einige äußerst engen Gänge schlängeln.

Was ist eigentlich so Besonderes an John-Woo-Filmen?
Der Action-Regisseur aus Hongkong wurde bekannt durch Streifen mit atemberaubender Choreografie, kunstvoll inszenierten Actionszenen und existenziellen Filminhalten.



FANGSCHUSS Mit wirklichkeitsnahen Waffen laufen Sie durch ein Paralleluniversum.



GOTCHA! Besonders auf Karten wie warehouse macht das MOD einen Heidenspaß.

Während viele Unreal-Spieler die Bandbreite an fantasievollen Waffen schätzen, bevorzugen andere eher echt erscheinende Schießprügel wie Remingtons oder Colts.



IM VISIER Hier nimmt ein Scharfschütze einen Gegner aufs Korn. Campen ist in Serpentine keineswegs verwerflich.

Serpentine entspricht am ehesten *Counter Strike* für *Half-Life*: ein MOD, das ein wirklichkeitsnahes Spielerlebnis bieten möchte und dementsprechend auf Flak Cannons und Raumschiff-Karten verzichtet. Die Entwickler sind große Fans von Action-Filmen à la *Hard-Boiled*, dem sensationellen Streifen des Hongkong-Regisseurs John Woo (*Im Körper des Feindes*). Colts sowie Scharfschützen- und Maschinengewehre vermitteln das Gefühl, am Geschehen eines solchen Films teilzuhaben. Zwar können Spieler bestimmte *Serpentine*-Karten nutzen, doch die meisten gängigen Deathmatch- oder CTF-Karten eignen sich ebenfalls für spannende Duelle im Netz. Bei diesen Gefechten kann ein Gegner zudem mit wenigen Schüssen niedergestreckt werden, so dass genaues Timing gefragt ist – und natürlich gutes Zusammenspiel im Team.

Glossar

Im Folgenden erläutern wir einige der gängigsten Abkürzungen.

- **MOD** Von engl. Modification = Veränderung; eine vollwertige Spielerweiterung im Gegensatz zum => Mutator
- **Mutator** Spielergänzung, Regeländerung. Im *UT*-Mutator *Instagib* etwa wird ausschließlich mit der Shock Rifle gekämpft.
- **Campen** An geeigneter Stelle gegnerischen Kämpen auflauern. Camper werden nicht geliebt – außer in Taktik-MODs wie *Serpentine*.
- **Bots** Computergesteuerte Spielfiguren, die „richtige" Spieler aus Fleisch und Blut simulieren
- **Flak Cannon** Herausragende Waffe bei *Unreal* und *Unreal Tournament* mit zwei Funktionen
- **CTF** Capture the Flag. Spielmodus, bei dem Sie als Teammitglied die Flagge aus dem gegnerischen Lager rauben müssen.
- **DM** Deathmatch. Jeder gegen jeden: Wer die meisten => Frags sammelt, gewinnt.
- **Frag** Wird ein Gegner fragmentarisiert, also in Stücke geschossen, dann erhält der Meisterschütze einen Frag, also einen Punkt.

Soul Harvest

Dieser Mutator gefiele gewiss auch dem Satan.

Seelenfängerei kann ein durchaus amüsanter Zeitvertreib sein – jedenfalls mit einem der besten und witzigsten UT-Mutators.

Ein Partie *UT* mit dem Mutator *Soul Harvest* macht süchtig: Hat man sich erst einmal an die ungewöhnlichen Regeln gewöhnt, mag man gar keine anderen Spielvarianten mehr ausprobieren. Punkte gibt's nämlich nicht fürs Abschießen der Gegner, sondern für das Einsammeln ihrer Seelen. Haben Sie einen Gegner gefraggt, verlässt dessen Seele den Körper und schwebt darüber, bis ihn ein anderer Spieler aufsammelt. Das heißt natürlich, dass Sie nicht nur Ihre eigenen Opfer einsammeln können, sondern auch die Abschüsse Ihrer Mitspieler. Das Einsammeln der Seelen geht dabei genauso vonstatten wie das Aufnehmen von Munition oder neuen Waffen.



FAHR ZUR HÖLLE! Bevor die Seelen der gefraggten Gegner gen Himmel fahren, muss man sie sich rasch schnappen; natürlich können auch Opfer von Mitspielern eingesammelt werden.

Unwirklicher Gegenschlag

Ähnlich wie das Half-Life-MOD Counter Strike spricht Infiltration für Unreal oder UT vor allem kühle Taktiker an.

QUICKIE

Wann wird die Final (= endgültige Version) veröffentlicht?
Derzeit sind die Entwickler mit der Fehlerbehebung im Server-Browser-Menü beschäftigt, doch bis Anfang Mai sollte *Infiltration* endlich eine runde Sache werden.

Was unterscheidet *Infiltration* von *Serpentine*?
Mehr noch als das gleichfalls recht beliebte MOD ist bei *Infiltration* die Wirklichkeitsnähe Trumpf. Hier wird nicht nur realistisch geschossen, sondern auch realistisch gestorben.



ORIGINALGETREU Auch mit realistischen Waffen können Sie den Gegnern ordentlich einheizen. Natürlich dauert es hier mitunter länger, das Magazin auszuwechseln.

Taktikshooter vom Schlage eines *SWAT 3* sind beliebter als die Eiskollektion von Schöller. *Infiltration* ist das bekannteste MOD, in dem Hobbystrategen die Beretta in Anschlag bringen können.

Infiltration wird immer noch in einer Betaversion angeboten, allerdings ist diese seit Version 2.7 für *UT* nahezu absturzsicher. Neben neuen Karten besteht hier die wichtigste Änderung in dem Design der Waffen und einigen Veränderungen, die den Kampf noch realistischer erscheinen lassen. Wie bei *Counter Strike* können Sie verschiedene Rollen einnehmen und dem Gegner als Sprengstoffexperte einheizen. Teamspieler werden an diesem MOD sicherlich ihre helle Freude haben, während Fans abgefahrener Duelle in der Schwerelosigkeit des Alls sich gewiss nach ihrer Flak Cannon sehnen werden.

UT BonusPack

Probieren Sie die Modelle und das Arsenal an Zusatzfunktionen!

Drei Modelle, sechs Mutators und elf Karten: Das offizielle und vollkommen kostenlose Erweiterungspaket bietet *UT*-Fans eine Menge Neuerungen, die den Spielspaß noch mehr erhöhen. Besonders interessant sind die Mutators, die jeweils eine neue Rune beinhalten, mit deren Hilfe Sie Ihre Kampf- und Verteidigungsfähigkeit stärken können. Mit der Vergeltungsrune ist es Ihnen etwa möglich, nach dem Respawning (= Wiederauferstehen an einem beliebigen Ort der Karte) alle zuvor gesammelten Waffen und Rüstungs-Updates zu verwenden. Die Modelle sind auch weitaus abwechslungsreicher gestaltet als die Modelle der Standardauswahl.



BLAUER MONTAG Mit den entsprechenden Runen geht's gleich vier Mal so leicht.

Online-Jagdfieber

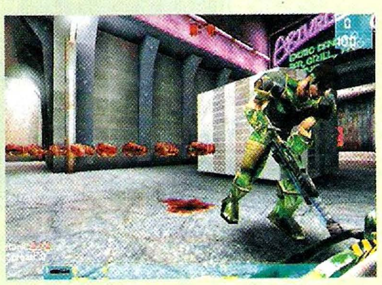
Head Hunters und Scavenger Hunt begeistern besonders CTF-Puristen.

Warum ein Dutzend Gegner für ein einziges Fähnchen um die Ecke bringen? Bei Scavenger Hunt geht's um mehr.

Seit kurzem kommen Fans in den Genuss eines besonderen Mutators für CTF: Bei *Scavenger Hunt* gibt es zahlreiche Flaggen, die jeweils unterschiedliche Werte tragen. Schnappen Sie sich etwa einen 10-Punkte-Wimpel und bringen ihn heil in Ihr Lager, dann erhalten Sie zehn Punkte, für einen 50 Punkte-Wimpel gibt es entsprechend das Fünffache. Es ist auch möglich, dem Gegner eine schwarze Flagge in sein Lager zu schmuggeln, was ebenfalls 50 Punkte einbringt. Die Flaggen sind wie im Spielmodus Domination an strategisch heiklen Stellen der Karte verteilt, so dass es gerade hier zu spannenden Begegnungen kommt. Nicht nur Spieler von *Q3A* kommen in den Genuss des vielleicht skurrilsten Mutators neben Capture the Car: In den mittlerweile über 100 bekannten Domination-Karten dürfen Sie deren Checkpoints zweckentfremden – und zwar als Opferstätten für erbeutete Köpfe. Diese rauben Sie Ihren Kontrahenten und flitzen dann mit der wertvollen Beute zum nächstgelegenen Altar. Dort schmücken Sie die Opferstelle mit den Matschbirnen, als handele es sich dabei um Kürbisse fürs Erntedankfest. Wer am Ende die meisten Köpfe gesammelt hat, gewinnt die Partie und darf das entsprechende Kopfgeld in Form von Ehrerbietungen der geschlagenen Konkurrenz entgegennehmen.



DARF'S A BISSERL MEHR SEIN? Die Fähnchen tragen verschiedene Punktzahlen.



ERNTEDANK Die erbeuteten Köpfe müssen zum Altar gebracht werden.



Der erste Schritt zum Ruhm

Viele Hundert Leser sind unserem Aufruf gefolgt, ihre Spielideen von namhaften Designern bewerten zu lassen. Die ersten drei Erfolg versprechenden Kandidaten und die Reaktion der am jeweils geeignetsten Fachleute stellen wir diesen Monat vor. In loser Folge werden wir Ihnen an dieser Stelle weitere Ideen präsentieren.

Die Flut Ihrer Einsendungen brachte den Postboten gehörig ins Schwitzen. Sprichwörtlich ganze Waschkörbe voller Konzepte wurden uns in die Redaktion geliefert, nächtelang trennten wir die Spreu vom Weizen. Wobei Sie uns die Arbeit nicht gerade einfach gemacht haben: Konzepte, die erst auf der x-ten Seite die grundlegende Spielidee verrieten, waren ebenso häufig zu finden wie halbseitige Beschreibungen einer ganzen Spielserie. Die Qualität der Ideen ist allerdings völlig unabhängig von dem Aufwand, mit der diese präsentiert wurden. Diese Erfahrung mussten auch zahlreiche Spielegiganten machen, denen vor wenigen Jahren das Konzept zu dem Echtzeittaktikknüller *Commandos* auf den Tisch gelegt wurde. Auf einer einzigen, dünn beschriebenen DIN-A4-Seite wurde die Grundidee eines Strategiespiels beschrieben, das „anders" war als andere. Jedes europäische Softwarehaus lehnte es ab, das Spiel der Brüder Javier und Ignacio Pérez unter Vertrag zu nehmen. Lediglich Eidos gab den langjährigen Geschäftspartnern (die beiden beliefern Spaniens Kaufhäuser u. a. mit Eidos-Software) eine Chance. Das

Sirius X

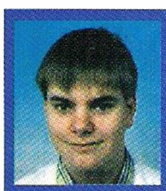
Die absolute Freiheit auf einem heiß umkämpften Schlachtfeld. Traum oder Albtraum?

Arbeitstitel:
Sirius X - Vorstoß ins All

Genre:
Mehrspieler. Kombination aus Echtzeitstrategie und diversen Simulationen

Grafik:
3D-Engine. Das gesamte Spiel sollte die gleiche Grafikengine benutzen, egal ob der Spieler zu Fuß unterwegs ist, in einem Panzer sitzt oder als Spielleiter die Befehle gibt. Alle Wege müssen in Echtzeit zurückgelegt werden, das Einsteigen in ein Fahrzeug erfordert einen realistischen Zeitaufwand usw.

Spielablauf:
Zwei Parteien bekriegen sich auf einem futuristischen Schlachtfeld, wobei alle Spieler bis auf einen als Soldaten in den Konflikt eingreifen.
Dieser eine Spieler übernimmt die Leitung seines Teams und betrachtet das Geschehen auf einer strategischen Übersichtskarte. Die Soldaten sehen ihre Umgebung wie in einem 1st-Person-Shooter aus der Ego-Perspektive und können frei umherlaufen. In der eigenen Basis können sich die einfachen Fußsoldaten zu Spezialisten ausbilden lassen (falls ein dort das entsprechende Trainingszentrum vorhanden ist) und dann auch Panzer, Helikopter, Jets oder Kampfroboter steuern.
Der Teamleiter baut Ressourcen ab, erweitert die Basis und gibt seinen Soldaten (also den Mitspielern) Anweisungen in der Schlacht.
Soldaten und Teamleiter kommunizieren entweder über eine eingebaute Sprachübertragung oder mit vorgegebenen Meldungen. Auf diese Weise können die Soldaten/Piloten beispielsweise Munitionsnachschub oder ärztliche Versorgung anfordern.


Thomas Halberkann

17 Jahre alt
Ausbildung zum Bankkaufmann
Idee zu Sirius X - Vorstoß ins All

Bernd Lehahn meint:

Die angedachten Spielelemente klingen sehr interessant - aber bei einigen der Punkte sehe ich Schwierigkeiten bei der Umsetzung. Die Idee, Bodeneinheiten durch Kampfflugzeuge zu ergänzen, wird wegen der unterschiedlichen Reichweiten und Geschwindigkeiten zu Problemen führen. Die Dimensionen des Spielfeldes sollten dem Aktionsradius der jeweiligen Einheit angepasst werden. Ein Kampfflugzeug ist aber recht schnell an der gesamten Infanterie vorübergeflogen. Verteilt man die Einzelkämpfer aber auf einer Landschaft, die für Kampfflugzeuge interessant wäre, so müssen diese stundenlang zum nächsten Gegner laufen. Interessant finde ich die Idee, unterschiedliche Einheiten aus der jeweiligen Perspektive zu zeigen. Ob dies mit der gleichen Engine passieren muss, ist meiner Meinung nach aber eher zweitrangig. Nur die Bedienung und die Atmosphäre müssen einheitlich sein. Der Grundgedanke, verschiedene Genres zu einem komplexen Spiel mit mehr Freiheiten für den Spieler zu verschmelzen, ist auf jeden Fall gut und lässt Raum für echtes Gameplay.


Bernd Lehahn

ist Designer und Programmierer bei Egosoft. Er war unter anderem an der Entwicklung der PC-Spiele *Imperium Romanum* und *X - Beyond the Frontier* beteiligt.

Survive

Ein wildes Tier zu sein, kann peinlich sein. Genau dies ist die Spielidee.

Arbeitstitel:
Überleben (Survive)

Genre:
Lebenssimulation

Grafik:
3D-Engine mit riesigen Arealen

Story:
Der Spieler schlüpft in die Haut eines Tieres und steuert es durch seine Umwelt. Die Handlung spielt in entsprechenden Ökosystemen: Löwe in der Savanne, Fisch in einem Fluss oder im offenen Meer. Sämtliche Aspekte des Lebens und Überlebens werden simuliert: Fressen, Revierkämpfe, Fortpflanzung, Tod etc.

Features:
Der Spieler steuert sein Tier aus der Ego-Perspektive, wobei die spezifischen Sinnesorgane eine wichtige Rolle spielen. Eine Stubenfliege nimmt die Welt anders wahr als ein Pferd. Ein Hai verfügt über andere Sinne als beispielsweise ein Wal. Außerdem ist die Handlungsfreiheit des Spielers in bestimmten Beziehungen beschränkt, um das Instinktverhalten der Tiere zu simulieren und um zu verhindern, dass der Spieler sich durch seine Intelligenz einen Vorteil verschafft.

Ziele:
Denkbar sind Missionen wie „Erobere ein Revier" oder „Paare dich und ziehe Jungen groß". In der „Kampagne" wird das komplette Leben eines Tieres von der Jugend bis zum Tode nachgespielt.



Ingo Werner
40 Jahre alt
Web-Designer
Idee zu Überleben (Survive)



Yorck Mothes
28 Jahre alt
Diplom-Kaufmann
Junior-Produktmanager
Idee zu Human Battlefield

Battlefield

Wer nicht zum Arzt geht, muss selber heilen. Wie, zeigt dieses Spiel.

Arbeitstitel:
Human Battlefield

Genre:
Strategie (Runden oder Echtzeit)

Grafik:
3D-Engine, Look wie *Dungeon Keeper*

Story:
Als Kommandant der körpereigenen Abwehr hat man die Aufgabe, den Organismus gegen verschiedenen Krankheiten zu verteidigen. Die Grundidee spielt im menschlichen Körper, es sind aber auch verschiedene Organismen denkbar (Insekten, Vögel, Säugetiere). Jede Gruppe stellt hierbei ein Kapitel in der Story da. Je weiter das Spiel fortschreitet, desto komplizierter wird der zu verwaltende Körper und desto schwerwiegender werden die Krankheiten (z. B. Schnupfen/Grippe, Schnittwunden, Knochenbruch, Malaria, Krebs, AIDS).

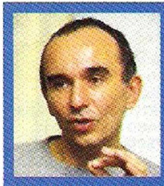
Einheiten:
Botenstoffe, T-Zellen, Viren, Bakterien, Giftstoffe etc. (ein medizinischer Berater sollte am Projekt mitarbeiten)

Infrastruktur/Levelaufbau:
Adern, Nerven, Lymphsystem. Notwendig: mehrere Zoomstufen, von Gesamtansicht bis hin zur einzelnen Körperzelle

Ziele:
Stärkung oder Aufbau des Immunsystems, Schmerzlinderung, Infektionen verhindern/bekämpfen etc.

Peter Molyneux meint:

Die Idee eines Tiersimulators ist sehr originell, aber ich sehe nicht genügend Raum für Gameplay. *Survive* könnte allerdings ein sehr gutes Edutainment-Produkt werden, mit dem Kinder lernen, das Leben durch die Augen verschiedener Tiere zu sehen. Dies ist die einzige Anwendung, die ich für dieses Konzept sehe. Wenn es weiter ausgearbeitet wäre, könnte *Survive* aber durchaus noch ein ansprechendes Spiel werden. Es ist eine unverbrauchte Idee, die gesamte Spielwelt durch die Augen eines Tieres zu sehen - die aber nur mit Schwierigkeiten funktioniert. Tiere sehen derart schlecht, dass ein Spieler schnell frustriert wird. Wir hatten bei *Dungeon Keeper* ein ähnliches Feature, das aber nur eine Beigabe darstellen sollte und nicht wirklich spielbar war.



Peter Molyneux
Ist Director bei Lionhead. Er arbeitet gerade an *Black & White*, in der Vergangenheit war er für Spiele wie *Populous*, *Magic Carpet* und *Dungeon Keeper* verantwortlich.

Peter Molyneux meint:

Diesem Konzept stehe ich ähnlich gegenüber wie dem von *Survive*. Es hat das Zeug zu einem gewöhnlichen Echtzeitstrategiespiel oder zu einem exzellenten Edutainment-Titel. Aber das Konzept verspricht in der aktuellen Form nicht genügend Raum für lang anhaltenden Spielspaß. PCs sind mittlerweile so leistungsfähig, dass Spielideen viel komplexer sein müssen als noch vor wenigen Jahren. Spiele brauchen mehrere lang- und kurzfristige Ziele, um den Spieler bei Laune zu halten. Genau diesen Punkt vermisse ich in dem Konzept. Auch *Human Battlefield* wäre wohl kein Konzept für Lionhead. Das hat aber nichts zu bedeuten: Es gab etlicher Hersteller, die *Populous* vehement ablehnten, bis ich schließlich mit Electronic Arts einen Vertrag abschließen konnte.

Wagnis lohnte sich: Als Nummer 1 aller Charts mit weltweit mehr als 800.000 Verkäufen wurde aus dem gerade einmal einseitigen Konzept eines der erfolgreichsten Computerspiele aller Zeiten.

Natürlich ist es dennoch grundsätzlich sinnvoll, die Idee zu einem umfassenden schriftlichen Entwurf auszuarbeiten. Nur so lässt sich noch vor dem Beginn der Programmierarbeiten feststellen, auf welche konzeptionellen Schwierigkeiten man stoßen wird, wo man Denkfehler begangen hat und an welcher Stelle noch Raum für Verbesserungen ist. Diagramme mit den wichtigsten Handlungsmöglichkeiten, grafische Skizzen und – sofern relevant – eine Zusammenfassung der Entwicklung der Hintergrundgeschichte helfen außerdem, sich selbst eine ungefähre Vorstellung von dem zu machen, was den Spieler letztendlich auf dem Bildschirm erwarten wird. Mit den gleichen Materialien kann letztendlich auch dem potenziellen Publisher das Spiel vermittelt werden.

Aber selbst ein gutes Konzept garantiert noch keinen Millionenvertrag. Die Besprechung einer bis ins Detail ausgearbeitete Bordell-Management-Simulation inklusive Schlägertrupps und Drogenlabors wurde von den befragten Designern ebenso abgelehnt wie ein Panzer-Rennspiel oder ein 3D-Action-Shooter, dessen Erfinder jeden denkbaren Schaden an jedem einzelnen Körperteil detailliert beschrieben hat. Auch Ideen, die bereits in mehrfacher Ausfertigung verwirklicht wurden (beispielsweise *Command & Conquer* und *Wing Commander*), bekamen bei den Designern keine Chance.

Sie haben eine bessere Idee als all die berühmten Programmierteams? Dann schicken Sie uns Ihr Konzept mit Handlungsabläufen, Levels, Hintergrunddaten und dergleichen. Wir legen Ihre Idee einem erfahrenen Designer vor, der sie dann persönlich bewertet und in der PC Games kommentiert. Und bitte beachten: Aus Platzgründen konnten wir auf diesen Seiten Ideen nur eine Zusammenfassung der tatsächlich eingesandten Konzepte abdrucken. Doch um Ihre Spielidee angemessen einschätzen zu können, benötigen die Designer weitaus mehr aussagekräftiges Material. Senden Sie Ihr ausgearbeitetes Konzept der Spielidee an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Leserideen, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Harald Wagner/Sascha Gliss



■ **FEUERWERK DER GUTEN LAUNE**
Bei Starlancer wird scharf geschossen: Statt langwieriger Schacherei wie in X – Beyond the Frontier kracht's hier an allen Ecken des Weltalls.

Ins Schwarze getroffen

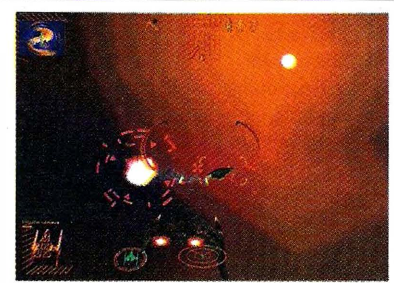
Kann der technisch atemberaubende Weltraum-Shooter des Privateer-2-Schöpfers auch spielerisch überzeugen?

■ ENTWICKLER **Digital Anvil** ■ VERTRIEB **Microsoft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Mai 2000** ■ SONSTIGES **Technisch brillant inszenierter Wing-Commander-Nachbau**

QUICKIE

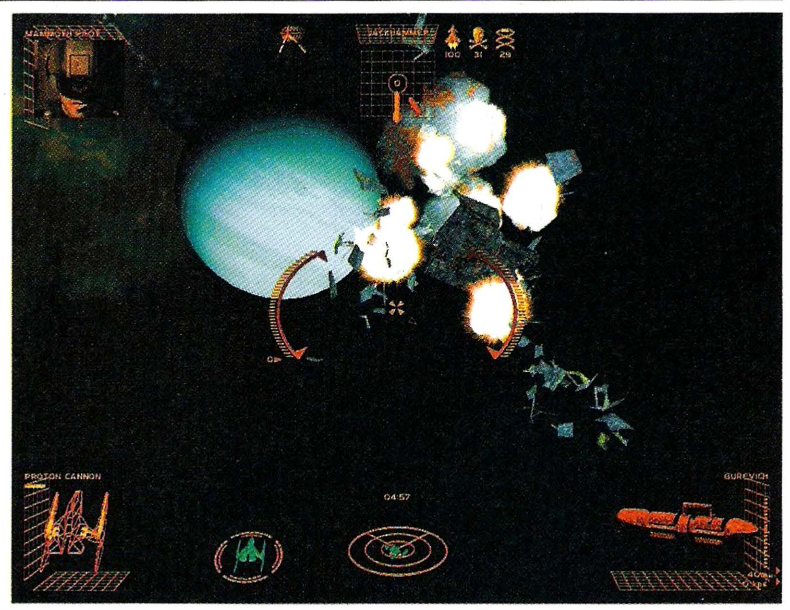
Wo werden die Kämpfe stattfinden?
Es wird keine Aktionen auf Planetenoberflächen geben, doch können Sie Ihren Flieger durch Asteroidenfelder und in die Nähe von riesigen Mutterschiffen lenken.

In welchen Punkten wird sich *Starlancer* von seinem Namensvetter *Freelancer* unterscheiden?
Beide sind im gleichen Universum angesiedelt, aber *Freelancer*, das von Erin Roberts' Bruder Chris entwickelt wird, ist mit einer spieldominierenden Wirtschaftskomponente versehen.



ALARM IM WELTALL Die Ost-Koalition verfügt über einige äußerst treffsichere Piloten.

Im letzten Jahr lachte die gesamte Spielergemeinde über den *Wing Commander*-Film von Chris Roberts, jetzt warten alle sehnsüchtig auf das neueste Spiel des Star-Entwicklers: Zusammen mit seinem Bruder Erin verleiht er gerade *Starlancer* den letzten Schliff. Nach unserem ersten Eindruck wird der technisch brillante Weltraumshooter den Titeln der legendären *Wing Commander*-Serie in nichts nachstehen.

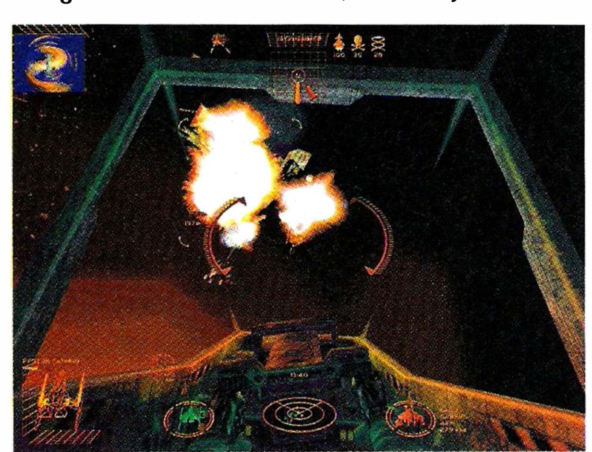


AROUND THE WORLD Die rund zwei Dutzend Missionen entführen Sie in alle Ecken unserer Galaxis. Hier begegnen sich gerade zwei feindliche Geschwader in der Nähe des Planeten Merkur.

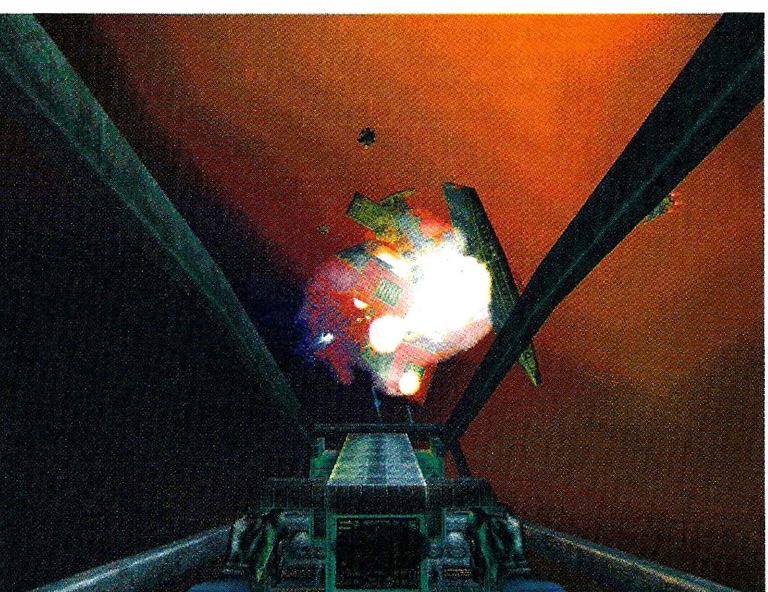
Die Hintergrundgeschichte wirkt ein wenig angestaubt: Die westlichen Staaten der Erde haben sich zu einer Allianz zusammegeschlossen, während Chinesen, Russen und Koreaner in einer großen Ost-Koalition vereint sind. Nach einer längeren Friedensphase zerstören asiatische Koalitionäre in einem Handstreich mehrere Geschwader der Allianz, was die Ost-Politiker als bewusste Provokation kenntlich machen. Die Führer der Allianz gründen daraufhin die 45. Freiwilligenstaffel, die sich aus jungen Pilotinnen und Piloten der westlichen Welt zusammensetzt. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Rekruten dieser Staffel, der zu Beginn noch nicht ganz trocken hinter den Ohren ist. Zunächst muss er sich einigen Trockenübungen am Flugsimulator auf dem Mutterschiff ANS Reliant unterziehen, bevor ihm ein eigenes Kampfschiff anvertraut wird. Auf der Reliant begegnen Ihnen zahlreiche Kollegen, deren Gesprächen Sie wahlweise lauschen oder aber gleich zur Startrampe gehen können. Es wird Ihnen sogar möglich sein, sich in Ihrer Kabine aufs Ohr zu legen, nur dürfte dies vor Antritt Ihres ersten Einsatzes gewiss keinen guten Eindruck bei Ihren Vorgesetzten hinterlassen. Dieses Rollenspielelement wird im Spielverlauf fortgesetzt, denn Sie können Ihren Charakter weiterentwickeln und dementsprechend auf der Karriereleiter nach oben klettern – je nachdem, wie gut oder schlecht Sie sich im Kampf bewähren. Ebenso steigt Ihr Ansehen bei den Kollegen, wenn Sie im Einsatz Ihre Teamfähigkeit unter Beweis gestellt haben.

Das Schiff, mit dem Sie auf Pa-

Wildes Geballer mit Methode: Die Hintergrundgeschichte liefert einen stimmungsvollen Rahmen für heiße Weltraumgefechte.



SCHRÄGLAGE Wenn Sie in die Kurve gehen, dann schwingt das Cockpit, da es nicht starr am Schiff festgschraubt ist.



HEUTE HAU'N WIR AUF DIE PAUKE Während der Gefechte hält der Spieler immer Kontakt zum Befehlshaber seiner Staffel und erhält von dort wertvolle Informationen.

Die Kraft der zwei Herzen

Während Chris Roberts hauptsächlich an Freelancer rumschraubt, hat sich Bruder Erin mit Leib und Seele Starlancer verschrieben. Auf der Microsoft-Hausmesse Gamestock überredeten wir den Projektleiter zu einem Plausch.

Welche Rolle spielt dein Bruder bei dem *Starlancer*-Projekt?
Chris ist zunächst einmal sehr daran interessiert, dass sein eigenes Projekt endlich Gestalt annimmt. Wir finden jedoch immer wieder Zeit, über *Starlancer* zu sprechen und gemeinsam bestimmte Probleme zu lösen.



KEIN LEICHTGEWICHT Projektchef Erin Roberts hat einiges auf dem Kasten.

In welchen Punkten wird sich *Starlancer* von *Wing Commander IV* unterscheiden?
Wir haben eine völlig neue Story entwickelt. Jetzt muss der Spieler nicht mehr gegen Aliens kämpfen, sondern hat es mit menschlichen Gegnern zu tun. Das grundsätzliche Feeling verändert sich dadurch grundlegend.

Inwiefern?
Nun, ähnlich wie in einer Kriegssimulation musst du immer berücksichtigen, dass deine Gegner ähnliche Voraussetzungen haben wie du. Wir wollten dem Spieler ein ähnliches Erlebnis bieten wie die Entwickler von Kampfflugsimulationen.

Ist die Hintergrundgeschichte nicht ein bisschen angestaubt? NATO gegen Warschauer Pakt?
Wir wollten ein realistisches Szenario entwickeln, das wir in eventuellen Fortsetzungen wieder verwenden können. Der Ost-West-Konflikt besteht ja nach wie vor – wenn auch heutzutage eher als wirtschaftliche Auseinandersetzung.

Warum kann der Spieler nicht die Rolle eines russischen Piloten übernehmen?
Die Story spielt eine wichtige Rolle. Hätten wir noch eine russische Kampagne eingebaut, würden wir vor Weihnachten 2000 nicht mehr fertig werden.



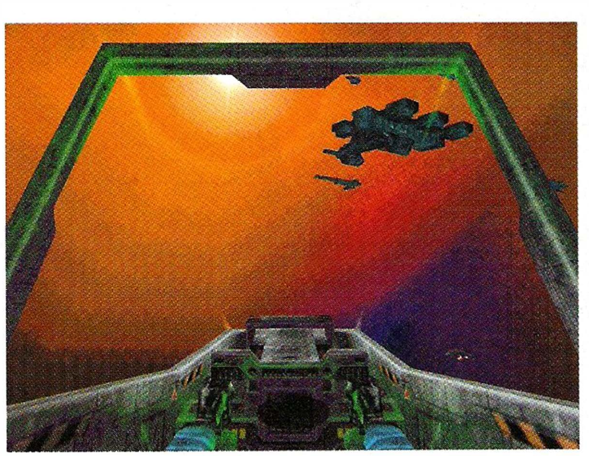
Bist du zufrieden mit der actionlastigen Ausrichtung?
Ja, definitiv. *Starlancer* sollte von Anfang an ein Weltraum-Shooter werden und kein zweites *Homeworld*. Daher haben wir auch ganz besonderen Wert auf die Gestaltung der Waffen und Schiffstypen gelegt.

Was wirst du nach der Veröffentlichung von *Starlancer* machen? *Starlancer 2*?
(lacht) Der Titel des nächsten Projektes steht noch nicht fest. Wir werden aber sicherlich noch mehrere Spiele programmieren, die im *Starlancer*-Universum spielen.

Nicht nur simple Deathmatches, sondern auch Partien mit taktischem Zusammenspiel mehrerer Piloten sind im Mehrspielermodus möglich.

trouille geschickt werden, ist zunächst ein minder imposant ausgestattetes Vehikel. Dennoch dürften Sie keine Probleme haben, die erste Mission zu meistern, denn der Schwierigkeitsgrad steigt langsam an und überfordert zu Beginn selbst ungeübte Nachwuchspiloten nicht. Ob mit Joystick oder Tastatur – die Steuerung des Kampfschiffes ist ein Kinderspiel, vermittelt aber dennoch ein glaubwürdiges Fluggefühl. Wie in *Freespace 2* können Sie sich zwischen mehreren Kameraperspektiven entscheiden, wobei die Verfolgeransicht zwar leichte taktische Vorteile bietet, jedoch nicht an das intensive Spielerlebnis bei der Ich-Perspektive heranreicht. Während des Flugs halten Sie ständig Kontakt zu den anderen Mitgliedern Ihrer Staffel, die Sie etwa rechtzeitig darüber informieren, wenn sich ein feindlicher Vogel an Ihre Heckflosse gehängt hat. Erin Roberts und sein Team haben insgesamt 6.000 einzelne Sprachaufnahmen in das Spielgeschehen eingefügt, die zusammen mit den rund 25 Minuten an Zwischensequenzen für echtes Kinofeeling sorgen.

Besonders attraktiv ist der Aufbau der Missionen: Zwar müssen Sie nicht jedes Einsatzziel 100%ig erfüllen, doch kann ein feindlicher Radar, den Sie in einer Mission übersehen haben, beim folgenden Auftrag für eine Menge Unannehmlichkeiten sorgen. Im ersten Drittel der Kampagne werden Sie eher mit leichten Aufgaben betraut, denn Sie müssen ja



LICHTSCHUTZFAKTOR 30 Für einen Flug in Richtung Sonne benötigen Sie glücklicherweise weder Sonnenbrille noch Sonnenkrem.



SCHERBEN BRINGEN GLÜCK Ein feindlicher Jäger geht zu Bruch und belohnt den glücklichen Schützen mit einer eindrucksvollen Explosion in den unendlichen Weiten des Weltraums.

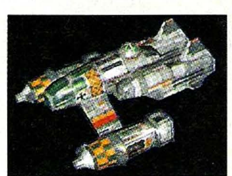
Guter Westen gegen bösen Osten

In der Wirklichkeit ist der Konflikt zwischen den Machtblöcken mehr oder weniger entschieden, bei Starlancer steht er noch aus. Wir haben die Stärken und Schwächen beider Seiten aufgelistet.

Die Piloten der westlichen Allianz sind kernige Männer mit den Herzen am rechten Fleck – die sich allerdings davor hüten sollten, im Takt der herzschlaggefährdenden Bombastmusik zu schlagen.



Die Amis behalten lieber einen klaren Kopf und riskieren dafür einen heftigen Zuckerschock während des Gleitflugs.



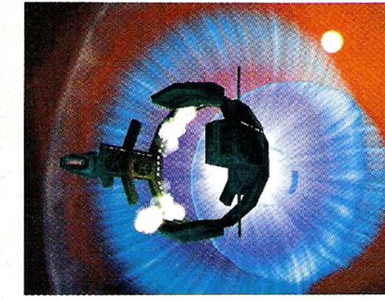
Das französische Jägermodell **Mirage** gehört zu den vielseitigsten der gesamten Flotte. Mit schwererem Geschütz wartet der deutsche **Grendel** auf.

Der **Basilisk** ist eines der besten Schiff der Koalition. Insgesamt sechs Geschütze stehen zur Verfügung – und werden im Zweifelsfall unbarmherzig eingesetzt.

Mit einer Flasche Wodka kann nichts mehr schief gehen: Und wenn doch, dann wird das Sterben mit 3 Promille im Blut wenigstens erträglicher.

Hakeem Sharik und **Admiral Vladimir Kulov** haben richtige Verbrechervisagen – und das ist bereits eine gute Voraussetzung dafür, den Fliegern der Allianz das Fürchten zu lehren.

WUNDER ÜBER WUNDER Der Mirage Fighter ist einer der schnellsten Jäger der Staffel.



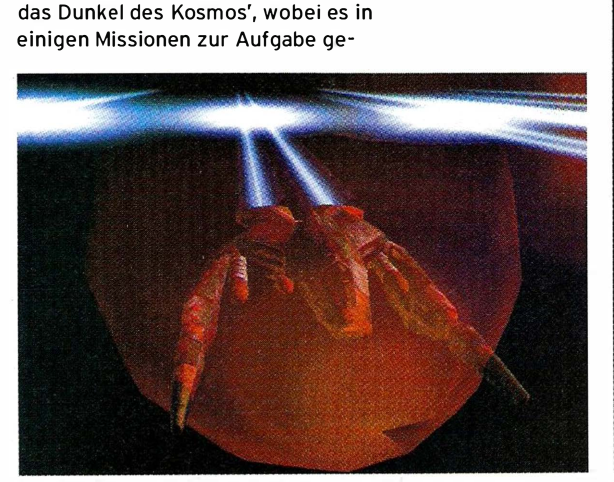


HOLLYWOOD-STYLE Die spannenden Zwischensequenzen können sich sehen lassen.

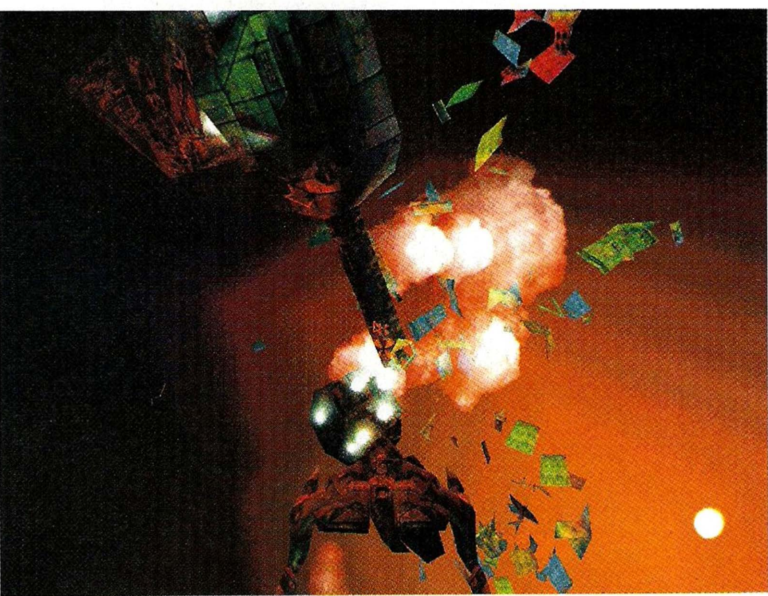
auch erst die Steuerung Ihres Schiffes aus dem Effeff beherrschen. Ihren Flieger können Sie im späteren Spielverlauf mit besseren Waffen ausrüsten – oder sich für einen von elf weiteren Schiffstypen entscheiden. Das *Starlancer*-Universum wird allerdings von weitaus mehr Schiffen bevölkert als den Kampffliegern der beiden konkurrierenden Machtblöcke. Neben den gigantischen Trägerschiffen schweben Handelsfahrzeuge durch das Dunkel des Kosmos', wobei es in einigen Missionen zur Aufgabe gehört, einem solchen Handelskreuzer Geleit zu geben. Die meiste Zeit sind Sie allerdings mit dem Zerdeppern feindlicher Saracen-Jäger beschäftigt, die zu den schnellsten Schiffen des Feindes gehören. Zu den besten Fliegern der Allianz gehört der Phoenix-Jäger, der die meisten anderen Schiffstypen hinsichtlich Bewaffnung und Panzerung in den Schatten stellt.

Die spektakulären Explosionen im Weltraum zeigen deutlich, wie leistungsfähig die eingesetzte Technologie ist.

Allen Fahrzeugen ist gemeinsam, dass sie hervorragend aussehen. Die eigens entwickelte 3D-Technologie beeindruckt mit Raumfliegern, auf deren Tragflächen Rostflecken und Reflexionen des Sonnenlichts zu erkennen sind. Die Lichteffekte sind in keinem anderen Weltraum-Shooter derart atemberaubend anzuschauen. Auch die vielen Objekte wie Asteroiden oder schwere Trägerschiffe sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet und bewegen sich anmutig durch den schwerelosen Raum. Ebenso wie die Grafik wird der Soundtrack gehörig



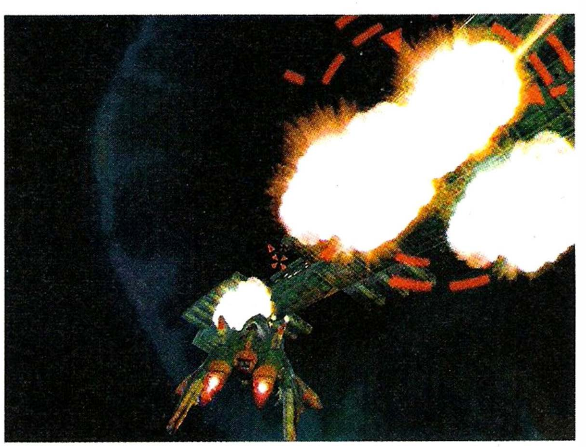
WUNDER GIBT ES IMMER WIEDER Ein flinker Mirage-Fighter macht sich für einen Energie-Transfer vom Mutterschiff bereit.



WENN ALLES IN SCHERBEN FÄLLT Während die Deathmatches im Mehrspielermodus wenig abwechslungsreich ist, ist das gemeinsame Vorgehen mit anderen Spielern äußerst spaßig.



MIT SCHMACKES Nur im Verband haben Sie eine Chance – Einzelgängertum kann zum vorzeitigen Aus führen. Daher ist der ständige Kontakt zur Basis von großer Bedeutung.

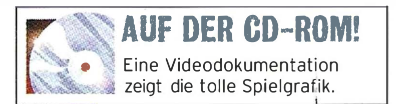


BLICKWINKEL Auch aus der Verfolgerperspektive lassen sich die Flieger gut lenken – auch ist hier eine bessere Übersicht gewährleistet.

zur Atmosphäre beitragen, der aus 40 pompösen Musikstücken besteht. Auf nicht minder stimmungsvolle Kämpfe dürfen sich Online-Spieler freuen. Neben dem handelsüblichen Deathmatch-Modus bietet *Starlancer* Netzwerk-Piloten die Chance, zu viert eine eigene Staffel zu bilden und bestimmte Aufträge zu erfüllen – oder sogar gegen ein feindliches Quartett anzutreten. Gerade für solche Gelegenheiten eignet sich das ebenfalls von Microsoft ab kommendem Herbst angebotene SideWinder Game Voice-Kopfhörerset an, das ideale Kommunikation zwischen Mitgliedern eines Teams ermöglicht (s. S. 189 in unserem Hardware-Teil).

Revolution? Im Gegensatz zur verwendeten Technik ist das Spielprinzip recht unspektakulär.

Peter Kusenberg



Das Ende der Revolution?

Kurswechsel bei WarCraft 3 – Blizzard verkündet tief greifende Änderungen im Spielkonzept.

■ ENTWICKLER **Blizzard** ■ VERTRIEB **Havas Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **4. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Dritter Teil der erfolgreichen Echtzeitstrategieserie**

QUICKIE

Wird es auch eine Zoom-Funktion geben? Eigenen Angaben zufolge denkt Blizzard durchaus über ein solches Feature nach. Konkrete Pläne gibt es allerdings noch nicht. **Haben die Veränderungen im Konzept Auswirkungen auf den Veröffentlichungstermin?** Angeblich nicht. Man plant nach wie vor, das Spiel Ende 2000 in die Läden zu bringen. Da Blizzard aber durch Fälle wie *Diablo 2* sowieso für Verspätungen berühmt ist, sollte man diesen Termin nicht allzu ernst nehmen.

Dass Spiele sich im Laufe ihrer Entwicklungszeit verändern können, ist bekannt. Was der amerikanische Hersteller Blizzard aber kürzlich über sein großes *WarCraft 3*-Projekt verlauten ließ, ist bemerkenswert: Vom auf der letztjährigen Computerspielemesse ECTS noch vollmundig als „revolutionär" angepriesenen Konzept scheint nicht mehr viel übrig zu sein.

Mehr Strategie, weniger Rollenspiel – letzten Meldungen zufolge scheint sich *WarCraft 3* konzeptionell nun doch in deutlich vertrauteren Genre-Gewässern zu bewegen, als eigentlich beabsichtigt war. Der Grund hierfür sind einige Änderungen, die das Spielprinzip extrem beeinflussen werden.

Am auffälligsten ist zunächst der Wechsel der Perspektive. Ursprünglich war geplant, dass die Kamera permanent einem Ihrer Helden folgt und Sie ausschließlich in dessen eingeschränktem Sichtfeld agieren können. Mittlerweile ist Blizzard zu einer isometrischen Perspektive übergegangen, die Ihnen einen größeren Ausschnitt der Karte präsentiert und damit Ihre Handlungsmöglichkeiten enorm ausdehnt. Zusätzlich werden Sie in der Landschaft herumscrollen können – die enge Bindung an einen Ihrer Hauptcharaktere fällt somit weg. Überhaupt wird die Bedeutung der Helden herabgesetzt: Gruppen von Kriegern können Sie nun auch in die Schlacht führen, ohne sie vorher einer Leitfigur unterstellt zu haben.



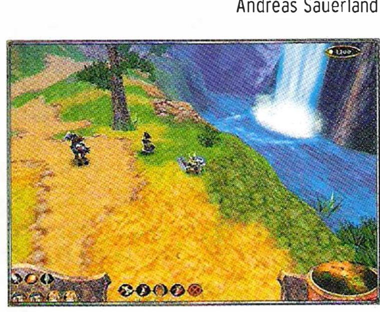
KLEINKRIEG Massenschlachten werden Sie in WarCraft 3 eher selten erleben. Der Schwerpunkt liegt stattdessen auf kleinen Auseinandersetzungen mit taktischem Einschlag.

Insgesamt legt Blizzard großen Wert darauf, zu betonen, dass es sich bei *WarCraft 3* in erster Linie um ein Strategiespiel handelt – viele ursprünglich eingeplante Rollenspielelemente fallen heraus, taktische Komponenten werden dagegen ausgebaut. Dem Abbau von Ressourcen (vermutlich wird hier Gold als Rohstoff die wichtigste Rolle spielen) fällt beispielsweise nun eine weitaus größere Bedeutung zu; Gebäude können wie in *StarCraft* errichtet und später durch schrittweise Erforschung eines Technologiebaumes aufgewertet werden. Dass es sich bei *WarCraft 3* um ein qualitativ herausragendes Spiel handeln wird, steht nach Einschätzung von PC Games weiterhin außer Frage – ob man allerdings nach den aufgeführten Änderungen tatsächlich noch von einem Meilenstein oder gar einer Revolution des Genres sprechen kann, bleibt abzuwarten.

Andreas Sauerland



ALLES NEU Auf den neuen Screenshots ist jetzt auch erstmals die Benutzeroberfläche zu sehen, mit der Sie Ihre Einheiten steuern können. Die Karte rechts unten erleichtert die Orientierung in der riesigen Welt von Azeroth.



POSTKARTEN-IDYLL Die 3D-Engine ermöglicht die Darstellung wunderschöner Landschaften.

■ VORMARSCH AUF ROM Die Legionäre der antiken Epoche bestehen – im Gegensatz zu ihren Kollegen aus Age of Empires – aus Polygonen.

Das Imperium schlägt zurück

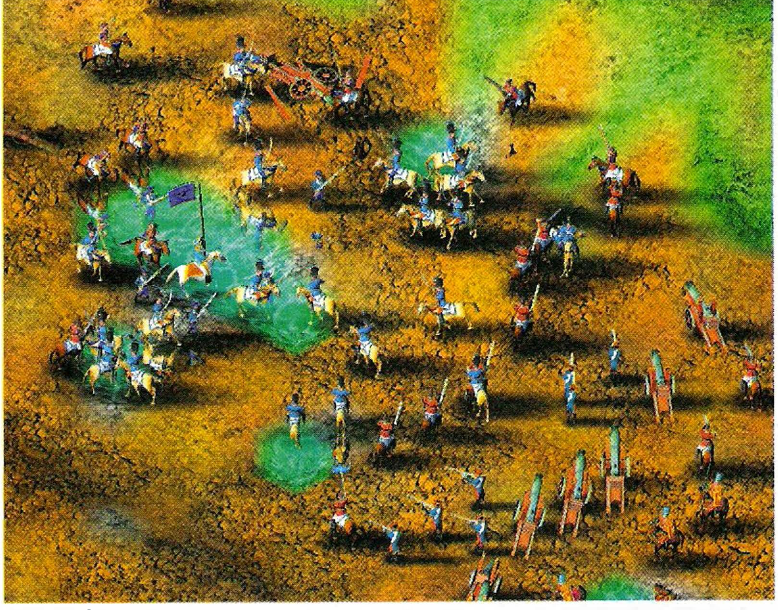
Echtzeitstrategie für das 21. Jahrhundert. Age-of-Empires-Entwickler Rick Goodman stellt wieder einmal die Weichen.

■ ENTWICKLER **Stainless Steel Studios** ■ VERTRIEB **Havas** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2001** ■ SONSTIGES **Epochaler Strategietitel mit hervorragender Technik**

QUICKIE

Klingt der Spieltitel nicht ein wenig großspurig?
Allerdings. Dennoch ist er sehr passend, denn anders als die Titel der *Age of Empires*-Serie umfasst *Empire Earth* alle wesentlichen Epochen der Menschheitsentwicklung.

Warum ist Rick Goodman 1998 bei den Ensemble Studios ausgestiegen?
Ihm wurde es zu warm im texanischen Dallas. Daher kehrte er der Erdölmetropole den Rücken und gründete im heimischen Universitätsstädtchen Cambridge (USA) seine neue Firma.

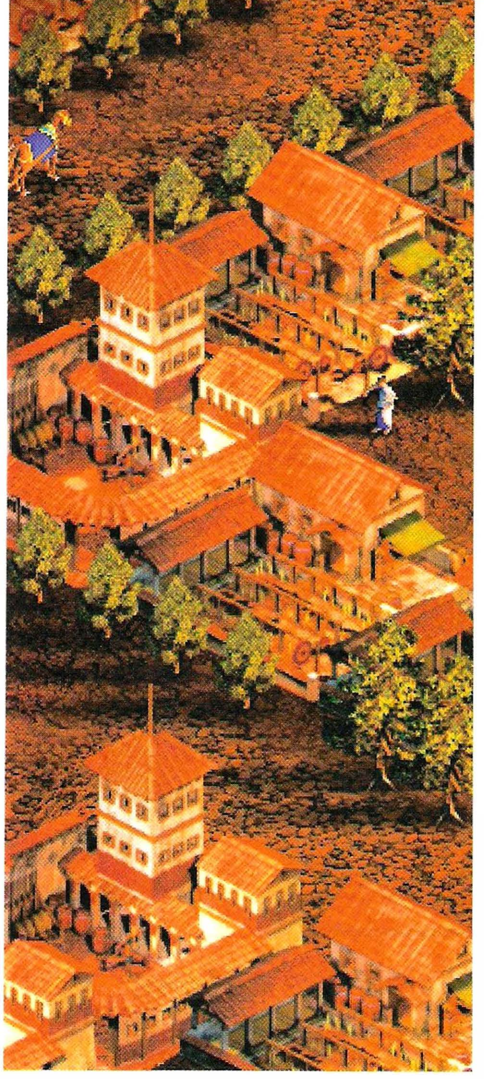


ERDENREICH Die jeweilige Epoche spiegelt sich in zeittypischen Militäreinheiten, die Goodmans Crew mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Hier sehen wir Kosaken des 17. Jahrhunderts.

Rick Goodman ist nicht nur ein begnadeter Spieleentwickler, sondern auch die Verkörperung des smarten Geschäftsmanns. Mit seinem ersten Projekt seit *Age of Empires* will er einen noch größeren Coup landen. Als erstes Magazin in Deutschland haben wir für Sie die ersten spektakulären Bilder und Informationen zusammengetragen.

Auf den ersten Blick denken wir: „Wow! Von solch einer Grafik können *C&C3*-Spieler nur träumen." Auf den zweiten und dritten Blick sind wir uns sicher: Auch spielerisch ist *Empire Earth* eine absolute Wucht. In den schicken neuen Büroräumen der Stainless Steel Studios im beschaulichen amerikanischen Cambridge zeigt uns Firmenchef und Entwicklergenie Rick Goodman sein neuestes Baby. Die Ähnlichkeit des immerhin schon fast zwei Jahre alten Nachwuchses mit seinen drei Paten ist un-

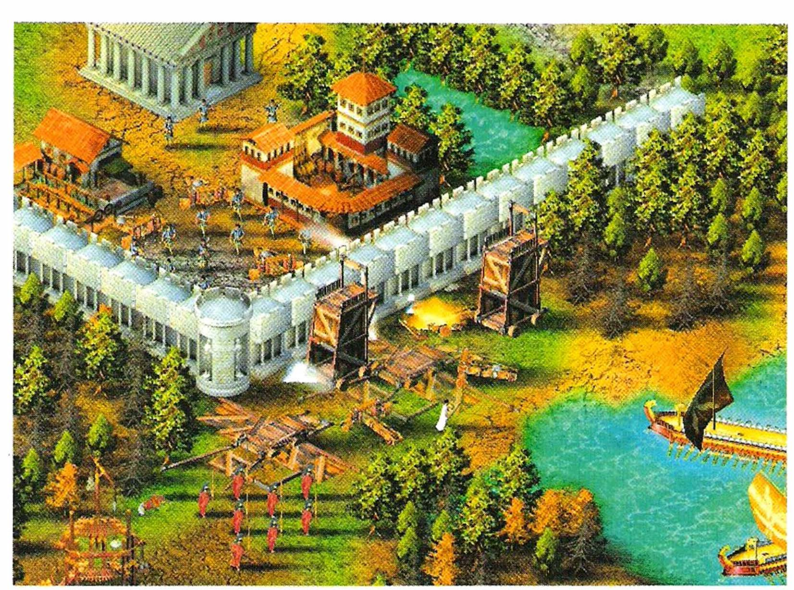






ANNO 1704? Die 3D-Grafik sorgt für wunderschöne Landschaften. Muss Sunflowers' lang erwarteter Anno-1602-Nachfolger hier nicht nur spielerisch, sondern auch technisch einen harten Konkurrenten fürchten?

Zukünftiger Megaknaller oder Age-of-Empires-Klon? Wir glauben, dass Empire Earth GROSS werden wird.



STURM AUF DIE BASTILLE Spieler von Age of Empires 2 werden sich insbesondere über die mittelalterlichen Epochen freuen, denn hier gibt es ebenfalls Belagerungen riesiger Festungen.

verkennbar: Zum einen ist da natürlich der Bezug zu *Age of Empires*, an dessen Produktion Goodman maßgeblich beteiligt war. Genau wie in Ensembles Millionenhit steuern Sie hier die Geschicke eines Volkes über eine Spanne von bis zu 500.000 Jahren, wobei dieser immens lange Zeitraum in zwölf Epochen eingeteilt ist. Als zweiter Pate hat *Civilization* den komplexen Technologiebaum zum Grundkonzept beigetragen, denn wie in Sid Meiers legendärem Strategietitel ist es Ihnen auch hier möglich, die Entwicklung Ihrer Zivilisation bis zu einem gewissen Grad selbst zu bestimmten. Der dritte Pate kommt aus Las Vegas und heißt *Command & Conquer*, *Empire Earth* bietet nämlich Echtzeitschlachten, die stark an die packenden Kämpfe in Westwoods klassischen Strategietiteln erinnern.

Bei unserem Besuch können wir uns selbst ein Bild von der Spielbarkeit machen, da Goodman speziell für uns eine Netzwerkpartie eingerichtet hat. Die ersten Schritte bestehen darin, etwa in der frühmittelalterlichen Epoche ein Dorfzentrum mit den notwendigsten Produktionsgebäuden zu errichten und Baumaterialien herbeizuschaffen, darunter Holz und Steine. Später können Sie Kohle abbauen, im Industriezeitalter auch Erdöl fördern. Neben dem Wirtschaftsmanagement erkunden Sie die nähere Umgebung, deren Beschaffenheit wie bei *Civilization – Call to Power* jedes Mal zufällig erstellt wird – ganz egal, ob Sie sich in einer Kampagne befinden oder sich auf eine Einzelmission begeben. Mehrere Dutzend Landschaftsarten sorgen für Abwechslung, so dass Ihre Einheiten unter anderem über schneebedeckte Tundren, Steinwüsten, durch dichte Wälder sowie entlang schöner Sandstrände spazieren dürfen. Natürlich werden Ihre Kundschafter über kurz oder lang auf Konkurrenten stoßen, mit denen sie jedoch nicht notwendigerweise streiten müssen, da hier – ganz wie in den *Civilization*-Titeln – Diplomatie und Handel ebenfalls mögliche Formen der Auseinandersetzung mit fremden Völkern sind. Dennoch legt Rick Goodman Wert darauf, dass *Empire Earth* kein Spiel für Mimöschen wird, sondern die Kämpfe einen Großteil Ihrer Zeit in Anspruch nehmen werden – besonders in den späteren Epochen. „Die taktischen Möglichkeiten sind gegenüber *Age of Empires* wesentlich verbessert worden: Gerade durch die Vielzahl an Einheiten und deren Ausbaufähigkeit wollen wir

Clever & Smart

Rick Goodman weiß, was er will: Erfolg. Wir sprachen in den Büros seiner Firma Stainless Steel Studios im tief verschneiten New-England-Städtchen Cambridge mit dem geschäftstüchtigen Entwicklergenie über sein aktuelles Projekt.

Warum hast du denn im Frühjahr 1998 den Ensemble Studios den Rücken gekehrt?
Ich wollte nicht an einem Aufguss von *Age of Empires* arbeiten, sondern das Genre weiter vorantreiben. Mit *Empire Earth* sind wir da wohl auf der richtigen Fährte.

Worin bestehen die wesentlichen Unterschiede zwischen *Empire Earth* und *Age of Empires*?
Wir beschränken uns nicht auf eine Epoche, sondern bieten die gesamte Menschheitsgeschichte – bis in die fernere Zukunft. Damit ist Spielspaß ohne Ende, zumindest aber bis zum Erscheinen von *Empire Earth 2* garantiert. (lacht)

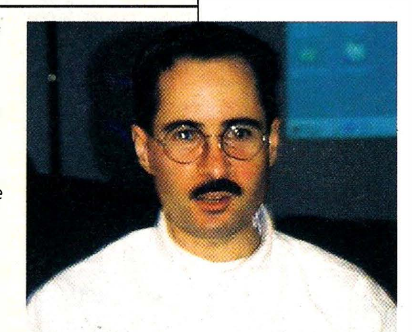
Ist der Zeitrahmen von 500.000 Jahren nicht ein bisschen zu groß gewählt?
Nein, es muss ja niemand die vorantiken Epochen spielen, wenn er nicht mag. *C&C*-Fans konzentrieren sich halt auf die beiden letzten Zeitalter, die *Age of Empires*-Fans kämpfen mit Rittern und Katapulten.

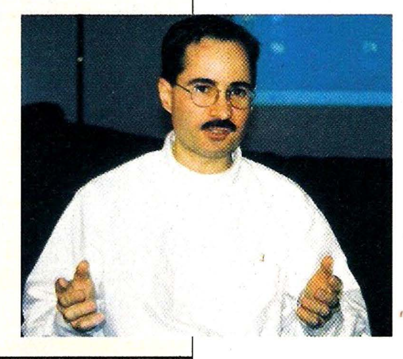
Werden *Age of Empires*-Fans auf Anhieb mit dem Spielprinzip zurechtkommen?
Auf jeden Fall. Die ersten Schritte sind ähnlich: Rohstoffe abbauen, Gebäude errichten, die Gegend erkunden. Es gibt jedoch weitaus mehr Möglichkeiten, im Spielverlauf seine Einheiten zu verbessern.

Warum hast du dich für eine leistungsfähige 3D-Technologie entschieden?
3D ist die Zukunft. Mittlerweile macht eine 2D-Grafik keinen Sinn mehr – auch nicht fürs Strategiegenre. Die Steuerung wird durch die Technik nicht schlechter werden – ganz im Gegenteil: Mit stufenlosem Zoomen kann man im Zweifelsfall viel besser auf das Geschehen reagieren.

Welchen Stellenwert wird der Mehrspielermodus bei *Empire Earth* einnehmen?
Wir gewichten beide Modi etwa gleich. Wie du gesehen hast, kriegen wir schon stabile Netzwerkpartien hin und werden dies weiter ausbauen, parallel zum Design der Kampagnen und Einzelspiele.

Gibt es weitere Pläne für die Zeit nach der Veröffentlichung von *Empire Earth*?
Bis wir fertig sind, wird noch mindestens ein ganzes Jahr ins Land ziehen. Danach werden wir an einer Mission-CD arbeiten – und neues Material für die Millionen *Empire Earth*-Spieler im Internet bereitstellen.





Rick Goodman will Einzelspieler- und Mehrspielermodus vollkommen gleichberechtigt behandeln.

mehr bieten als eine Fließbandproduktion an 08/15-Einheiten und Massenschlachten, bei denen der gewinnt, der die meisten Panzer hat", erklärt Goodman.

In der Tat geizen die Jungs von Stainless Steel nicht mit Einheitenarten: Eine gigantische Auswahl an hervorragend gestalteten Kämpfern, Fahrzeugen und Zivilisten steht zur Verfügung – und jedes einzelne Fahrzeug können Sie zudem im Zuge der technischen Fortentwicklung besser ausrüsten und mithin effektiver einsetzen. In den frühen Epochen schlurfen knüppelschwingende Höhlenbewohner und Speerträger durch die Sümpfe, in der frühen Neuzeit sind es unter anderem Musketiere zu Land und Galeonen zur See, und gegen Ende fliegen Spitfires aus der Luft Angriffe gegen gegnerische Gebäude, während Mechs die Wälder durchtrampeln. Neben den vielen namenlosen Einheiten wird es auch einige Helden geben, die dem Spiel einen persönlichen Touch verleihen werden. In Gegenwart von Queen Elizabeth, Julius Caesar oder Napoleon streiten die jeweiligen Einheiten gleich doppelt so eifrig, wobei die historischen Personen selbst natürlich nicht am Gemetzel auf dem Schlachtfeld teilnehmen. Derzeit arbeiten die Entwickler daran, jeder einzelnen menschlichen Einheit eine ganz besondere Sterbeanimation zu verpassen, während die Bewegungen der meisten Figuren, Schiffe, Flugzeuge und Landfahrzeuge bereits vollständig programmiert wurden.

Die zugrunde liegende 3D-Technik bedarf nur noch geringfügiger Änderungen, denn bereits jetzt schimmern Seen im Sonnenlicht, werfen Flugzeuge beeindruckende Echtzeitschatten und bewegen sich die Wipfel der Bäume im Wind. „Wir wollten die Spielwelt so lebendig wie möglich gestalten", meint Goodman und verweist auch auf die Tag-/Nacht-Wechsel sowie verschiedene Witterungsverhältnisse, die natürlich auch Auswirkungen auf die Taktik haben: Misslingt bei Tag ein Angriff auf eine bestimmte Festung, dann gelingt es möglicherweise im Dunkel der Nacht. Zu der genauen Gestaltung der einzelnen Völker können wir derzeit noch nichts sagen, aber wir werden Sie auf jeden Fall regelmäßig über den Stand der Produktion dieses Ausnahmetitels informieren.

Peter Kusenberg



BEFEHL UND EROBER! Die Schlachten finden komplett in Echtzeit statt und erinnern besonders in der letzten Epoche stark an Westwoods Command & Conquer.

Der Wusel-Countdown läuft

Wikinger, Römer und Maya siedeln ab kommendem Winter mit dem „Dunklen Volk" um die Wette.

■ ENTWICKLER **Blue Byte** ■ VERTRIEB **Blue Byte** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Dezember 2000** ■ SONSTIGES **Neuartige Zoomfunktion, neue Völker**

QUICKIE

Was kommt zuerst – *Anno 1503* oder *Siedler 4*?
Aus für gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen ist durchgesickert, dass der *Anno 1602*-Nachfolger vielleicht eventuell unter Umständen erst Anfang 2001 in die Läden kommen könnte. Für die Siedler könnte es noch zum „Weihnachtsspiel 2000" reichen.

Die Bilder sehen ja genauso aus wie in *Siedler 3*!
Noch mal genau hingucken! Die Grafik ist viel detaillierter, obendrein zoombar.

Da fällt mir ein – ich brauch noch ein Ostergeschenk ...
Der PC-Games-Osterhase empfiehlt die gerade eben erschienene *Siedler 3 Gold*-Edition: Die superrepräsentative, güldene Packung enthält sämtliche Zusatz-CDs plus die besten Karten von Editorkundigen *Siedler*-Fans.



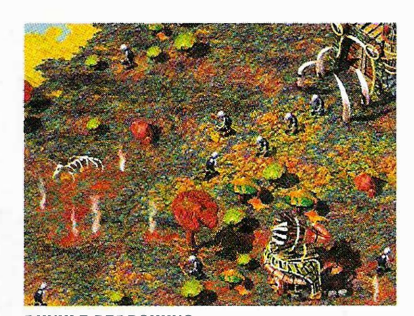
LIEBE ZUM DETAIL Ob Figuren, Gebäude, Bäume oder Landschaft: Die Siedler-4-Grafikqualität übertrifft den Vorgänger bei weitem, was vor allem beim Heranzoomen deutlich wird. Hier sehen Sie einen kleinen Ausschnitt einer gigantischen Wikinger-Siedlung.

Missions-CD, Amazonen-Erweiterung, Gold-Edition – mittlerweile sollte es selbst in den hintersten Winkeln der Republik von Siedlern der dritten Generation nur so wimmeln. Deswegen rollt in wenigen Monaten endlich der *Siedler*-Saga vierter Teil an, woraus Blue Byte bereits seit Herbst 1999 auch kein Geheimnis mehr macht. Jetzt hat PC Games erste Bilder für Sie.

Entwarnung vorneweg: Gemütlich Siedlungen aufbauen, Handwerker und Krieger ausbilden, die Gegend erkunden, Feinde vermöbeln, Rohstoffe abbauen, kurz: siedeln – am millionenfach bewährten Spielprinzip wird sich nichts ändern. Auch wenn Folge 4 auf der *Siedler 3*-Technologie aufsetzt, lautet die Losung: noch aufwendigere Grafik und noch knuffigere Animationen – nicht zuletzt wegen der neuen Zoomfunktion, die vom bildschirmgroßen Einzelsiedler bis zur Übersichtskarte jede denkbare Einstellung draufhat. Zu jedem der drei *Siedler 4*-Völker – Römer, Wikinger und Maya – gehören weit über 50 Figuren und mehr als 40 Gebäude. Hauptaufgabe der Spieldesigner wird es sein, dass sich die Stämme nicht nur optisch, sondern auch hinsichtlich ihrer Stärken und Schwächen deutlich voneinander unterscheiden und unterm Strich trotzdem gleich „gut" sind. Bei *Siedler 3* galten beispielsweise die Ägypter als hervorragende Baumeister, die allerdings mehr Steine vermörteln mussten als die Konkurrenz.

Blue-Byte-Boss Thomas Hertzler verspricht: „Wir werden das Erscheinungsbild der Siedler erheblich verbessern."

Nun ist es ja nicht so, dass *Die Siedler 3* vom PC-Games-TÜV unbeanstandet geblieben wäre. Konsequenz: Die Steuerung wird vereinfacht, der Handel bekommt einen größeren Stellenwert und das Besiedeln von Inseln geht leichter von der Hand. Auch für das verwirrende Hin- und Herverwandeln von Pionieren in Träger und Soldaten und umgekehrt wird man sich eine intelligentere Lösung einfallen lassen. Ebenso sonnenklar: Nach dem großen Erfolg von Blue Bytes Internet-Anlaufstelle für *Siedler*-Fans wird der Mehrspielermodus nochmals aufgebohrt. Doch ob das alles reicht, um *Anno 1503* oder *Cultures* (neuestes Projekt der *Catan*-Entwickler) ausstechen zu können? Sicher nicht. Deshalb will Blue Byte im Mai auf der US-Mega-Spielemesse E3 weitere Überraschungen verkünden.



DUNKLE BEDROHUNG Das computergesteuerte „Dunkle Volk" bedroht die Siedler.

Petra Maueröder

Ganz ohne Gewissensbisse

Ob zu Fuß oder hinter dem Lenkrad eines Wagens: Verbrechensbekämpfung kann eine spaßige Sache sein.

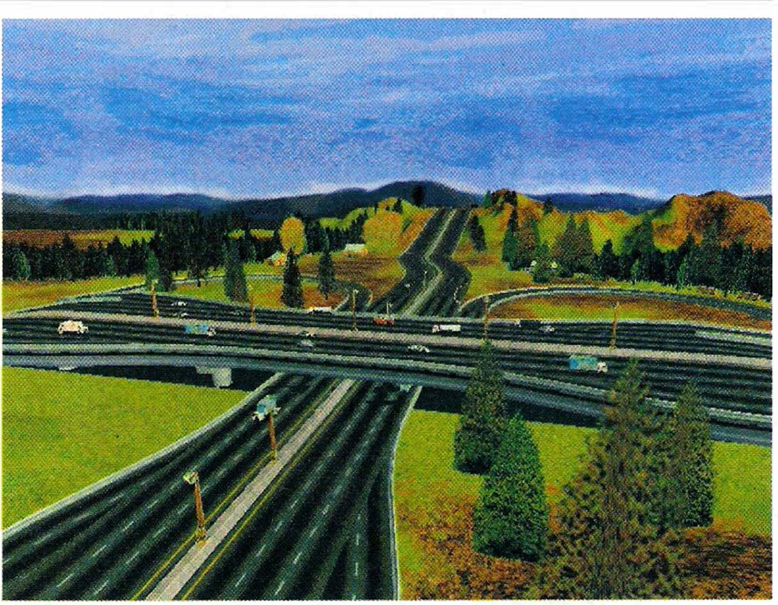
■ ENTWICKLER **Digital Anvil** ■ VERTRIEB **Microsoft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **4. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Mixtur aus Action und Rennspiel à la Interstate '82**

QUICKIE

Worin unterscheidet sich *Loose Cannon* von *Interstate '82*?
Die bunten Anzüge der *Interstate*-Rüpel Champion und Taurus können einfach nicht gegen den Chic der Killerklamotten von Ashe anstinken.
Digital Anvil? Die machen doch gerade ...
Genau, das sagenhafte *Freelancer*. Dessen Chef-Entwickler Chris Roberts hat mit *Loose Cannon* allerdings nichts zu tun, begleitete aber auch die Entwicklung von *Starlancer* (siehe Vorschau in dieser Ausgabe).

Die eine Hand am Steuer, die andere am Griff der .44er Magnum, beide Fußsohlen auf dem Gaspedal: So startet der Held in *Loose Cannon* seine Karriere als Großreinemacher im Sumpf des organisierten Verbrechens, das sich im Amerika des Jahres 2016 breit gemacht hat.

Ashe ist ein Söldner, der sich dadurch die Margarine aufs Brot verdient, dass er im Auftrag der Polizei dem örtlichen Gesindel unter Führung des Gangsterbosses Bishop zu Leibe rückt. Anders als seine Kollegen des Ego-Shooter-Genres hat dieser Held einen entscheidenden Vorteil: Er darf für die Erfüllung seiner Aufträge die Hilfe eines fahrbaren Untersatzes in Anspruch nehmen, wobei „fahrbarer Untersatz" in diesem Fall sicherlich mildes Understatement beweist. Ashe heizt nämlich mit megafetten Superschüsseln durch Downtown Chicago

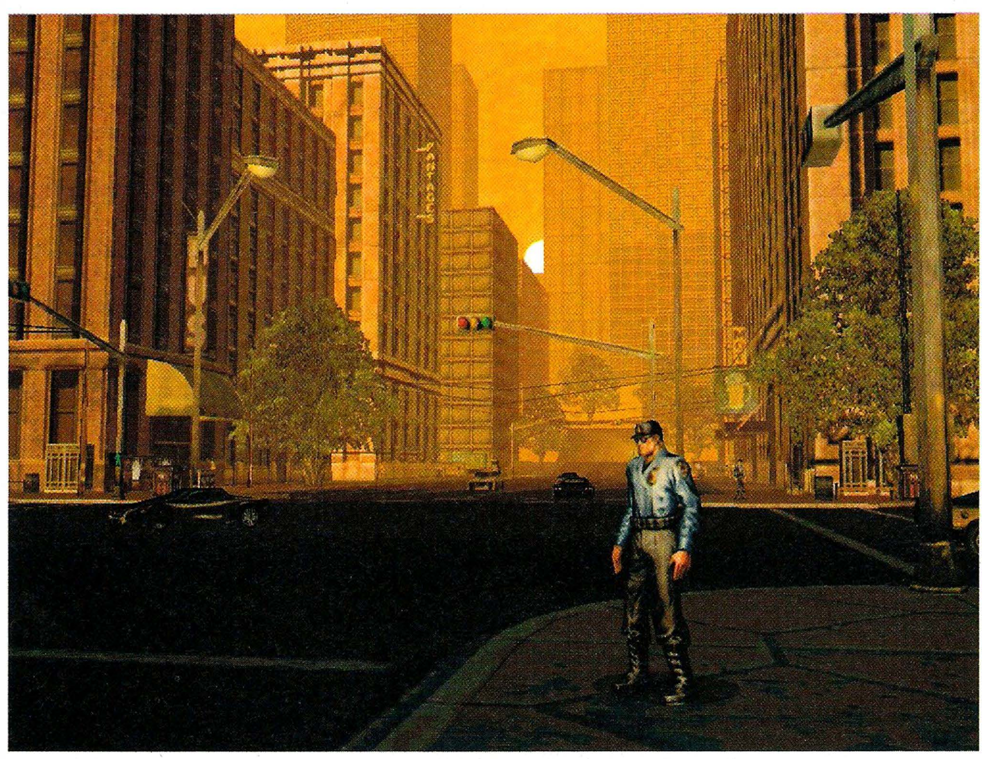


GUTE FERNSICHT Zwischen fünf verschiedenen Kameraperspektiven können Sie wählen. Hier sehen Sie ein Autobahnkreuz in der Nähe einer amerikanischen Großstadt.

■ **LICHTER DER GROSSSTADT** Nicht nur in den Straßen von New York lauert das Verbrechen.

oder South Central L.A., ohne sich um lästige Hindernisse wie parkende Autos, Straßenverkehrsgesetze oder Heckenschützen kümmern zu müssen. Fährt er sein aktuelles Gefährt zu Schrott, dann besorgt er sich einfach ein neues: Entweder indem er sich von seinen sauer verdienten Kröten einen neuen Wagen kauft oder indem er den erstbesten Schlitten konfisziert und sich rasch aus dem Staub macht. Es mangelt allerdings nicht an Gelegenheiten, genügend Kohle zusammenzukratzen, um auf legale Weise in den Besitz eines neuen Vehikels, besserer Waffen oder zusätzlicher Ausrüstungsgegenstände zu gelangen: Für jede erfolgreich bestandene Mission gibt es einen mehr oder minder großen Batzen Bargeld, je nachdem, wie groß die Anzahl der blauen Bohnen ist, die Ashe um die Ohren pfeifen.

Wen das Spielkonzept an Activisions *Interstate ´82* erinnert, der liegt goldrichtig. *Loose Cannon* ist in erster Linie ein Action-Adventure, in dem der Spieler sowohl auf Schusters Rappen als auch am Steuer eines windschnittigen Wagens seine Widersacher bekämpft. Dennoch unterscheidet es sich in wichtigen Punkten von dem immer noch aktuellen Activision-Titel. Zunächst einmal haben die Entwickler von Digital Anvil eine fesselnde Geschichte ersonnen, die sich fortentwickelt und auch noch im weiteren Spielverlauf für Überraschungen gut sein soll. Den Freundinnen und Freunden spritziger Actionszenen werden ungefähr 20 Missionen zur Verfügung stehen, wobei die Missionsanweisungen durchaus abwechslungsreich gestaltet werden. Projektleiter Tony Zurovec, der bereits vor Jahren zu Richard Garriotts populärer *Ultima*-Serie sein Scherflein beitrug, erzählte uns ausführlich von den verschiedenen Aufgaben: „Einmal muss Ashe in eine schwer bewachte Festung im beschaulichen amerikanischen Hinterland eindringen. Auf dem Weg dahin gibt's wilde Verfolgungsjagden und natürlich heiße Schusswechsel. Lebendig gelangst du in das Lager des Feindes nur, wenn du dich anschleichst und einen geeigneten Schlupfwinkel findest."



SONNENUNTERGANG Auch zu Fuß kann sich der Held durch den gefährlichen Großstadtdschungel kämpfen. Ohne Wagen braucht er dafür natürlich ein wenig länger – wird aber sicherlich interessante Leute „treffen".

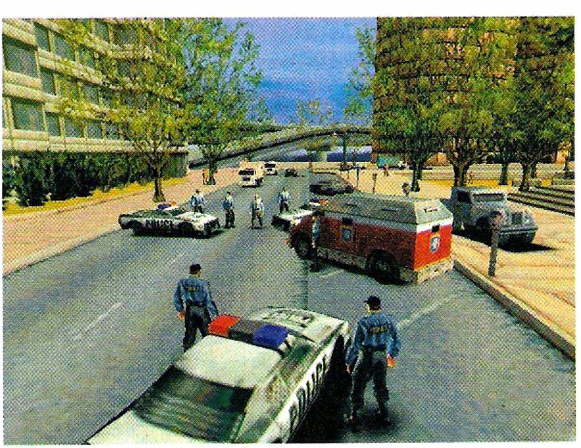
Weiterhin unterscheidet sich *Loose Cannon* in puncto Technik stark von *Interstate ´82*: Zurovec und sein Team haben sich besonders um die Feinheiten gekümmert, die einem PC-Spiel virtuelles Leben einhauchen: Fußgänger, sichtbare Unfallschäden an den Wagen sowie eine detailreiche Gestaltung der Stadtlandschaften werden für den richtigen Pfiff sorgen. Dank eines anspruchsvoll entwickelten Animationssystems bewegen sich auch die Figuren nicht wie Roboter durch die Straßen von New York, sondern verhalten sich beinahe wie Menschen aus Fleisch und Blut. Geraten die – übrigens niemals allzu deftigen – Actionszenen der übrigen Missionen so spannend wie die Geiselbefreiung der Presse-Demo, dann ist bei *Loose Cannon* spannende Kurzweil garantiert – sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus.

Hier kommen GTA-2-Gangster genauso auf ihre Kosten wie Gelegenheits-Driver und Freunde turbulenter Action-Adventures.

Peter Kusenberg



BESCHAULICHES LEBEN AUF DEM LAND Einige Missionen führen Ashe aus dem Großstadtlärm in die – allerdings trügerische – Idylle der amerikanischen Provinz.



FREUND UND HELFER Solange Sie sich nicht mit der Polizei anlegen und die Sau rauslassen, sind die Gesetzeshüter auf Ihrer Seite.

Ein Herz für Verkehrsrowdys

Im zweiten Teil der witzigen Rennserie dürfen Sie durch London und San Francisco heizen.

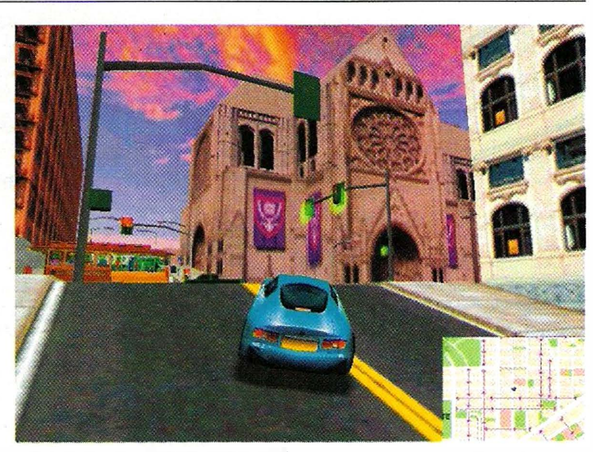
■ ENTWICKLER **Angel Studios** ■ VERTRIEB **Microsoft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **3. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Nachfolger des neben Driver originellsten Rennspiels des Jahres 1999**

QUICKIE

Warum fiel die Wahl auf San Francisco und London als Schauplätze?
Nach dem postmodernen Wolkenkratzermoloch Chicago wollten die Entwickler diesmal geschichtsträchtigere Ortschaften mit noch engeren Straßen zur Stadtrallye freigeben.
Was macht man, wenn man am Buckingham Palace im Stau steht?
Dann rast man einfach hinab ins Londoner U-Bahn-System und flitzt mit Karacho über die Schienen - vorausgesetzt, es sind gerade keine Züge im Tunnel.



ROLLTREPPE ABWÄRTS In San Francisco gibt es eine ganze Menge Abkürzungen – auch wenn dies Ihren Stoßdämpfern gewiss nicht gut tut.



DIE STRASSEN VON SAN FRANCISCO In der schönen Stadt am Pazifik ist so manche Anhöhe steiler als ein Alpenpass in Südtirol.

Die Verbesserungswünsche zum letztjährigen *Midtown Madness* haben sich die Programmierer offenbar zu Herzen genommen: Für den zweiten Teil sind einige viel versprechende Neuerungen angekündigt.

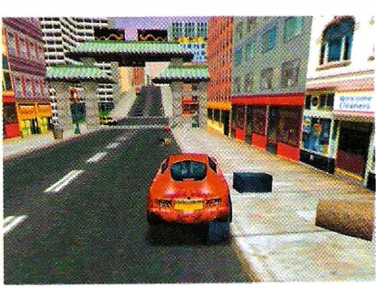
Midtown Madness hatte eine hübsche Optik, eine lebendige Kulisse in Form der Stadt Chicago sowie eine sehr gute Fahrphysik der verfügbaren Wagen. Dennoch fehlte dem Titel der richtige Kick, denn die wenigen und vor allem faden Rennmodi vermochten nicht für den nötigen Langzeitspaß zu sorgen. An der Grafik des Nachfolgers wurde technisch nicht viel verändert. Allerdings wird es Ihnen möglich sein, aus einer größeren Anzahl von Fahrzeugmodellen das geeignete herauszusuchen, um damit entweder durch London oder über die hügeligen Straßen von San Francisco zu flitzen. Zu den bereits bekannten Spielmodi kommen zwei weitere hinzu: Zum einen wird es Ihnen möglich sein, sich als Taxifahrer für die Britische Taxiakademie zu bewerben, indem Sie unter Beweis stellen, dass Sie die verwinkelten Gassen von London aus dem Effeff kennen. Ähnliches steht Ihnen im Hollywood-Modus bevor: In San Francisco übernehmen Sie die Rolle eines Stuntman und brettern durch die Stadt am Pazifik, während Ihre dramatische Verfolgungsjagd von einem Filmteam begleitet wird.

Derzeit überlegen die Entwickler, ob sie noch Missionen à la *Driver* einbauen, um die Langzeitmotivation ihres Titels zu steigern. Über das Netzwerk stehen wieder ähnlich aufregende Rennen an wie in *Midtown Madness*, wobei hier deutlich an der Stabilität der Serveranbindung gearbeitet wurde. Natürlich wird es Spielern laut Microsoft wieder möglich sein, auf eigene Faust aufzubrechen, um die jeweilige Stadt zu erkunden. Dabei werden Ihnen wieder viele Passanten über den Weg laufen – allerdings nie vor den Wagen, alle Fußgänger springen nämlich rechtzeitig zur Seite, so fest Sie auch aufs Gaspedal treten.

Peter Kusenberg



SWINGING LONDON Wie im ersten Teil sollen die Städte wieder äußerst lebendig gestaltet werden, was diesmal nicht nur eine nette Dreingabe, sondern wesentlicher Bestandteil des aufgepeppten Spielprinzips werden wird.



RASER SIND SCHNELLER Nach einigen Unfällen sieht Ihre Kiste nicht mehr taufrisch aus.

Das GROSSE PC Games GEWINNSPIEL

powered by +AddCom einfach online und GRAVIS

Wir verlosen Freiminuten im Internet für insgesamt rund DM 4.000 + zusätzliche 20 Game-Pads für das pure Spielvergnügen!

Sie müssen lediglich folgende Frage am Telefon richtig beantworten und schon erleichtern AddCom und wir Ihre monatliche Telefonrechnung!



PREISFRAGE

Wie heißt der Meisterdieb aus Dark Project 2 – The Metal Age?

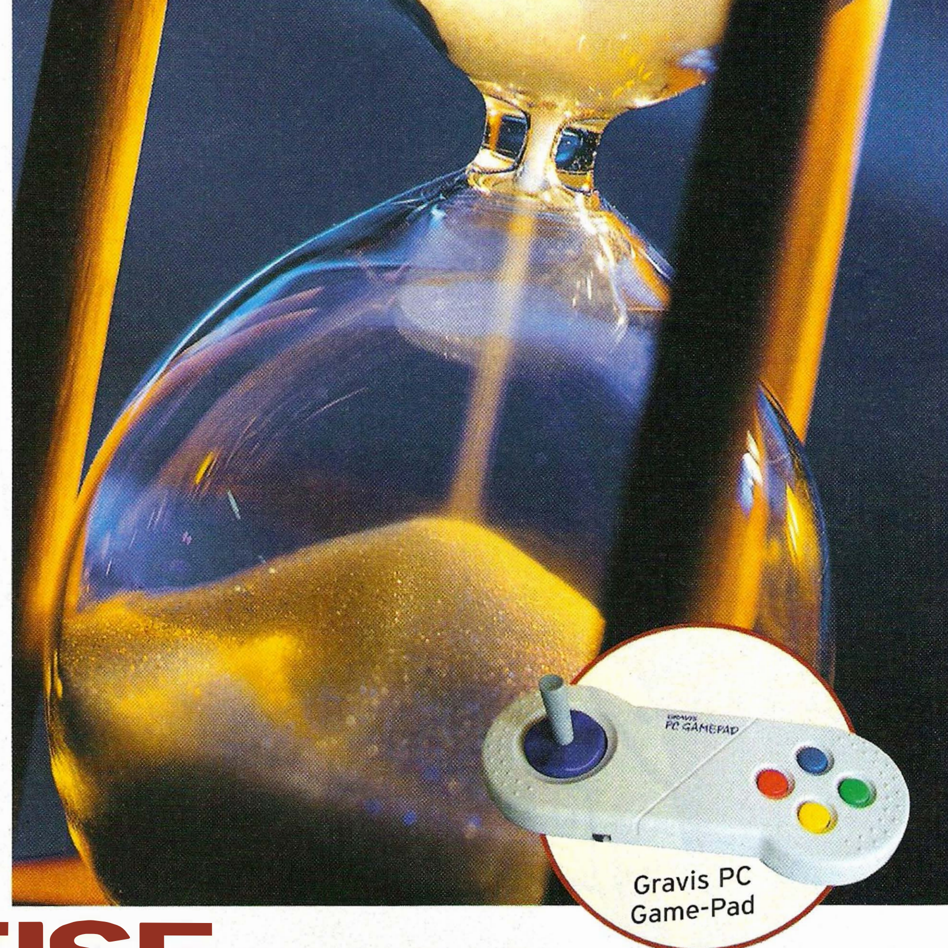
Kleiner Tipp: Lesen Sie dazu unseren Test des Spiels des Monats!

Rufen Sie an

0190- 59 58 59

Teilnahmeschluss ist der 01.05.2000.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der AddCom AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich.



DIE PREISE

20 x 5.000 100.000 AddCom-Internet-Freiminuten

Mit der AddCom AG nutzen Sie das Netz mit einem leistungsstarken Internet-Service-Provider für Power-User.
AddCom ist gerade im Test des Nachrichtenmagazins Focus (Ausgabe 09/00) zum besten Provider ohne Mindestumsatz gekürt worden.
Ohne Vertragsbindung. Ohne Verpflichtung.

Neben fünf vollwertigen POP-3-E-Mail-Adressen sowie 10 MB kostenfreiem WebSpace für Ihre eigene Homepage steht Ihnen bei Problemen außerdem ein umfangreicher Kundendienst zur Seite. Weitere Informationen zu AddCom gibt es außerdem unter www.addcom.de oder 0180/522 59 10.

Bitte beachten Sie, dass bei den Freiminuten der Tarif von 2,9 Pf/Min. zugrunde gelegt wird. Die Freiminuten können bis 30.09.00 genutzt werden. Der AddCom-Internet-Zugang ist nur innerhalb Deutschlands möglich.

Tariftabelle

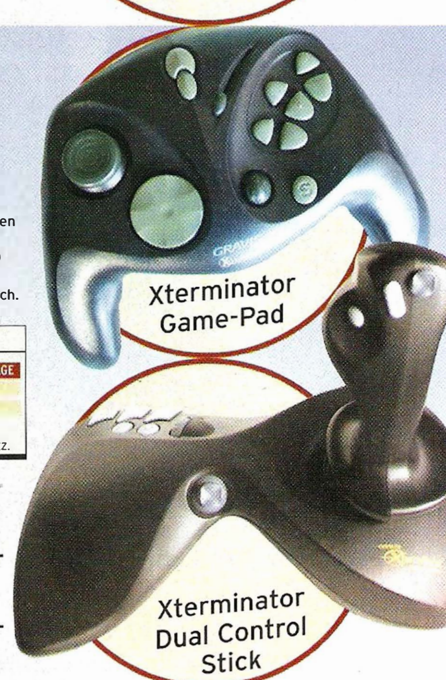
UHRZEIT	MO - FR	SA, SO, FEIERTAGE
09.00 Uhr bis 18.00 Uhr	4,9 Pfennig	2,9 Pfennig
18.00 Uhr bis 09.00 Uhr	2,9 Pfennig	2,9 Pfennig

Preise pro Minute. Ohne zusätzliche Telefongebühren. Ohne Grundgebühr. Ohne Mindestumsatz.

5 x Gravis PC Game-Pad

5 x Xterminator Game-Pad

5 x Xterminator Dual Control Stick



Auf Stahlschusters Rappen

Zeitgemäße Technik ist nicht alles – diesen Grundsatz haben sich die Entwickler ins Arbeitsbuch geschrieben.

■ ENTWICKLER **Angel Studios** ■ VERTRIEB **Mircrosoft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2001** ■ SONSTIGES **Grafisch opulenter Nachfolger des Echtzeitstrategietitels**

QUICKIE

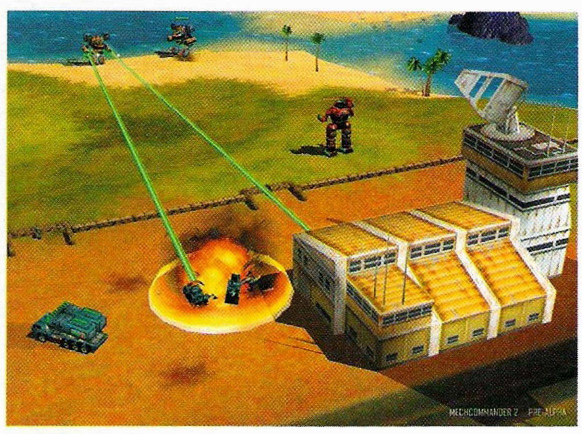
Was ist ein Mech?
Die 100 Tonnen schweren Stahlkolosse haben nichts mit dem beinahe gleichnamigen Computer der Firma Apple zu tun; es handelt sich dabei um stählerne Kampfroboter auf zwei Beinen.

Wie wird solch ein Gerät gesteuert?
Eine Crew sitzt im Kopf des Kolosses und unterhält sich den ganzen Tag über die Vorzüge von 3D-Terrains in PC-Strategietiteln – jedenfalls solange kein Feind in der Nähe ist.

Was ist BattleTech™?
Die Firma FASA verdient sich eine goldene Nase mit der Lizenz des BattleTech™-Universums. *Mech Warrior* und *Mech Commander* spielen ebenfalls in dieser Welt.



WER MIT DEM FEUER SPIELT Die Kämpfe erzeugen imposante Lichteffekte, die es locker mit Mech Warrior 4 aufnehmen können.



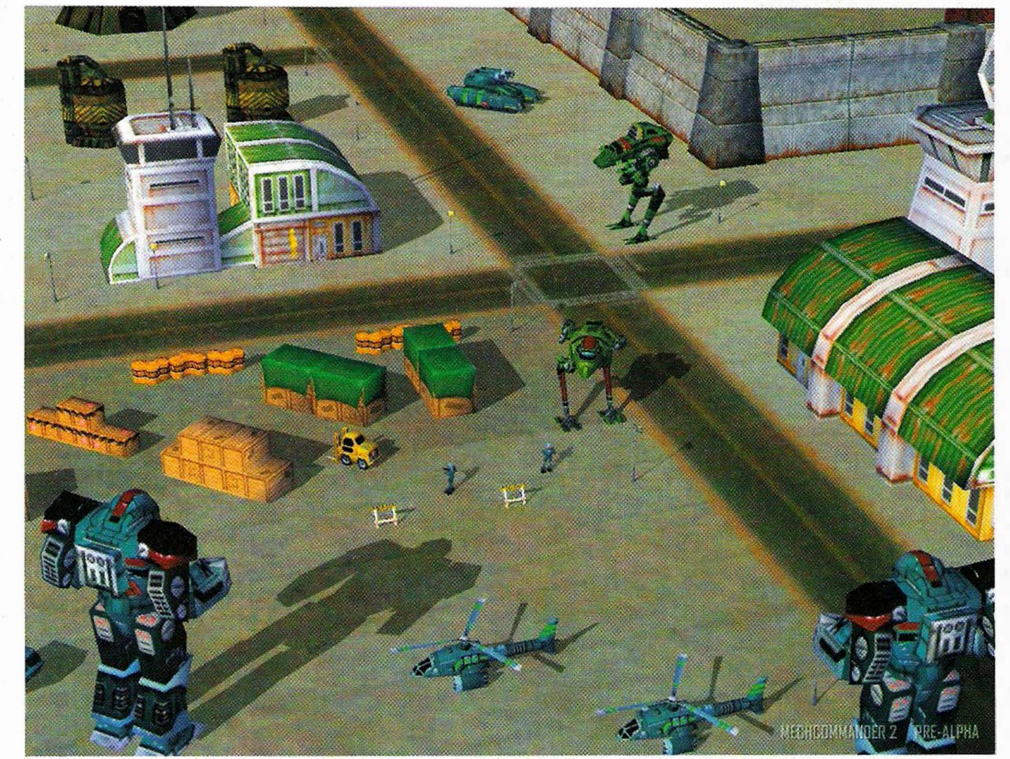
FANGSCHUSS Ihre Mechs können Sie mit verschiedenen Waffensystemen ausstatten und auch auf die Ferne ordentliche Treffer erzielen.

Ein *C&C*-Klon wird erwachsen: Im ersten Teil beschränkte sich das taktische Element noch auf ein Festklemmen der Feuertaste in den jeweiligen Kampfeinheiten, jetzt bringen die Entwickler das alte Spielprinzip auf Vordermann.

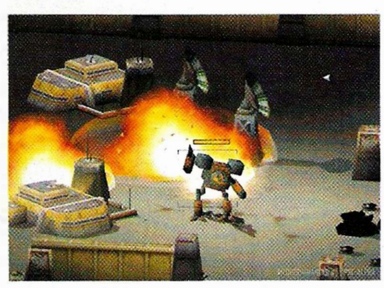
Chef-Produzent Mitch Gitelman jauchzt wie Volksmusiknudel Patrick Lindner: „Guck mal, jetzt fliegt alles in die Luft: Bang!" Auf dem Bildschirm explodiert gerade eine fremde Basis, die Keith mit einem halben Dutzend kerniger Kampfroboter angegriffen hat. Die Begeisterung des Mannes ist gut verständlich, denn *Mech Commander 2* hat tatsächlich ein bisschen mehr zu bieten als sein mittelprächtiger Vorgänger. Auffälligste Neuerung ist natürlich die 3D-Grafik, die sich nicht hinter dem Actiontitel *MechWarrior 4* zu verstecken braucht, der am benachbarten Stand auf der diesjährigen Microsoft-Messe Gamestock vorgeführt wurde. Wie in *Earth 2150* wird es möglich sein, die Karte flexibel zu handhaben, einfach zu zoomen und die Landschaft zu verändern. So werden Ihre Mechs beispielsweise mit entsprechenden Raketenwerfern oder Laserkanonen die vielen Büsche und Bäume in Brand stecken oder gar zu Zahnstochern zersplittern können.

Strategen mit mehr taktischem Fingerspitzengefühl werden die Landschaft jedoch besser in ihre Taktik einplanen und etwa Hügel oder Felsen als Deckung nutzen. Während der Echtzeitkämpfe ist es möglich, dem Gegner Waffen zu mopsen und für eigene Zwecke einzusetzen. Während der Kampagne, deren Hintergrundgeschichte derzeit noch nicht feststeht, müssen Sie etwa mit möglichst geringen Verlusten die jeweils nächste Mission erreichen. Anders als in dem spielerisch ähnlichen *Metal Fatigue* soll es in *Mech Commander 2* möglich sein, die mit viel Liebe zusammengebastelten Mechs in der nächsten Mission einzusetzen. Auch im Netzwerk verspricht die Schlachterei einen Heidenspaß, wofür nicht zuletzt eine Fülle an originellen Spielvarianten sorgen wird, darunter ein Kooperativ-Modus.

Peter Kusenberg



MIKROKOSMOS Durch Echtzeitschatten, polygonreiche Figuren und viele kleine Details wirkt die Spielwelt wesentlich lebendiger als im ersten Teil der Serie, dessen Landschaften unter der Armut an spärlicher Vegetation litten.



ARM AB – ARM DRAN Wie bei Metal Fatigue können Ihre Mechs Körperteile verlieren.

Deathmatch in luftigen Höhen

In waffenstarrenden Fliegern und mit einem Lied auf den Lippen macht eine Luftreise gleich doppelt so viel Spaß.

■ ENTWICKLER **Zipper Interactive** ■ VERTRIEB **Microsoft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **3. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Abgedrehte Luftkampf-Action mit eindrucksvoller Grafik**

QUICKIE

Warum haben die Entwickler keine Simulation aus *Crimson Skies* gemacht?
Weil Chefdesigner John C. Howard nicht möchte, dass die Spieler vor dem PC einschlafen.

An welchen Vorbildern hat sich das Programmierteam orientiert?
Nicht an dem thematisch ähnlichen *Red Baron*, sondern eher an alten Fliegerfilmen mit Hollywood-Held Cary Grant.

Muss ich dicke Handbücher lesen, um mich hier zu bewähren?
Crimson Skies wird kein *Falcon 5.0*, sondern ein witziges Ballerspiel. Also eher eine Herausforderung für *Half-Life*-Spieler als für Käufer des *Flight Simulator 2000 Professional*.

Nach der Weltwirtschaftskrise herrschen in Amerika anarchische Zustände. Glücklicherweise gibt es die unendlichen Weiten des Luftraums, in denen sich Schurken, Glücksritter und Desperados tummeln können.

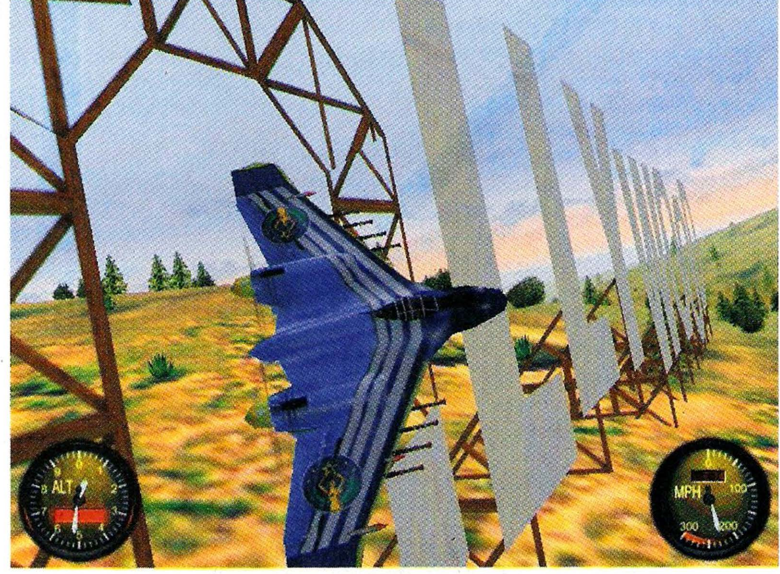
Das Szenario von *Crimson Skies* entführt den Spieler in die bizarre Version der USA nach dem Börsencrash von 1929. Freischaffende Abenteurer und fiese Milizionäre bekämpfen sich bis aufs Blut – und dies in der Luft, denn Straßen- und Schienennetz sind längst nicht mehr nutzbar. Da es keine einheitliche staatliche Ordnung in Nordamerika gibt, sind Privatleute und Handelsorganisationen ganz auf die Hilfe der Freibeuter angewiesen, denn ohne entsprechendes Geleit kann sich kein Waren- oder Personentransport mehr sicher fühlen. Diese werden nämlich gerne von raubgierigen Banden geentert. Zur Aufgabe des Spielers gehört es, in einem flinken Kampfflieger rund zwei Dutzend Missionen durchzustehen, die ihn etwa nach Kalifornien, Utah oder an die amerikanische Ostküste entführen. In einer bereits fertig gestellten Mission muss der Spieler beispielsweise von Utah aus einen Haufen mormonischer Flüchtlinge eskortieren, wobei feindliche Geschwader die Emigranten auf dem Kieker haben. Gelingt es Ihnen, den Treck unbeschadet ans Ziel zu bringen, sind Ihnen Medaillen und eine Zwischensequenz sicher.

Flieger, grüß' mir die Sonne: Hier werden wunderbar kitschige Heldenträume wahr.

Anders als handelsübliche Flugkampfsimulationen wie *Red Baron 2* wird sich *Crimson Skies* zum einen durch packende Actionszenen auszeichnen, zum anderen durch seine originelle Hintergrundgeschichte. Diese begeistert bereits die Fans des gleichnamigen Brettspiels. Das Entwicklerteam hat die Handlung in einen PC-Titel verpackt, der besonders durch die Darstellung seiner Figuren an Format gewinnt. Statt als namenloser Ballermann wild um sich zu schießen, schlüpfen Sie stets in die Rolle eines coolen Draufgängers mit hübsch ersonnener Biographie.

Die verwendete Technik ist erstklassig und zeigt nicht nur abwechslungsreiche Landschaften, sondern auch detailreiche und sorgfältig gestaltete Texturen. Kampfflieger wie etwa der Hughes Bloodhawk verfügen hier über fette Extrageschütze, die für zusätzliche Feuerkraft und dementsprechend spektakuläre Explosionen sorgen. Die Luftkämpfe während der Missionen oder beim Deathmatch im Netzwerk werden von einem stimmungsvollen Soundtrack mit Musik der 30er-Jahre begleitet.

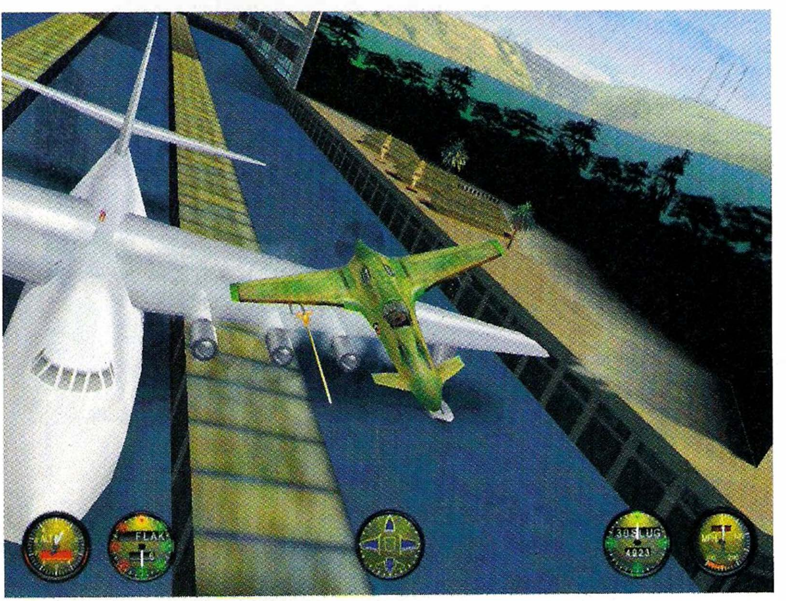
Peter Kusenberg



STAR FÜR ZWEI SEKUNDEN Sie können durch die riesigen Hollywood-Buchstaben hindurchfliegen – und danach mit Olivia de Havilland am Strand von Santa Monica Margaritas schlürfen.



REICHSZEPPELIN Wie der legendären Hindenburg ergeht es auch hier einigen Zeppelinen übel, werden sie doch von Luftpiraten attackiert.



TEMPOSÜNDER Als Pilot Nathan Zachary geben Sie den Bösen Saures – da werden bei einem herben Verstoß gegen die Luftverkehrsregeln schon einmal drei Augen zugedrückt.

Zieh dich warm an, Diablo!

Wird Microsofts Dungeon Siege die derzeitige Genrereferenz der Rollenspiele endlich vom Thron stoßen?

■ ENTWICKLER **Gas Powered Games** ■ VERTRIEB **Microsoft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **1. Quartal 2001** ■ SONSTIGES **Grafisch brillantes Action-Rollenspiel mit fabelhafter Story**

QUICKIE

Wo verstauen Rollenspieler den ganzen Krimskrams, den sie aufsammeln?
In *Diablo* und Konsorten sind's offenbar magische Manteltaschen, bei *Dungeon Siege* hingegen kommen Packesel zum Einsatz.

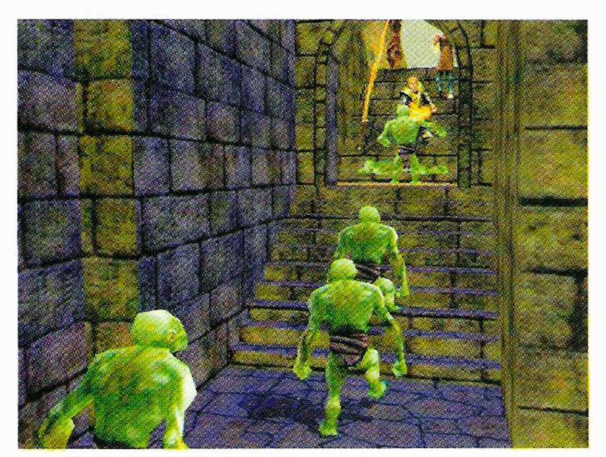
Wie gelangt man in einen anderen Spielabschnitt?
Im Gegensatz zu *Diablo* müssen Sie keine Portale benutzen, sondern Sie steigen einfach eine Wendeltreppe hinab - und werden dabei nicht einmal von einem Ladebildschirm genervt.



■ ÜBER GÄHNENDE SCHLUCHTEN Die Kämpfe finden vor atemberaubender Kulisse statt. Hier ist es eine Brücke in der riesigen Gebirgslandschaft.

Ob Diablo 2 gegen diesen Herausforderer bestehen kann? In puncto Technik hat Dungeon Siege sicherlich die Nase vorn.

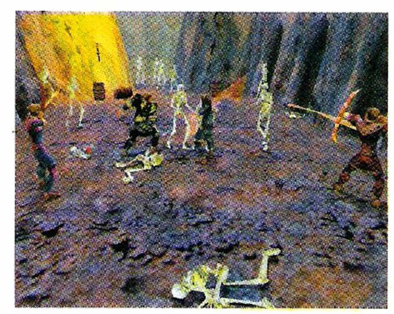
Durch Kerker zu stromern und gegen böse Kreaturen zu kämpfen, vermag Spieler für Tage, Wochen oder Monate vor den PC-Monitor zu fesseln. Auf der diesjährigen Microsoft-Messe wurde ein besonderer Leckerbissen dieses süchtig machenden Spielprinzips vorgestellt.

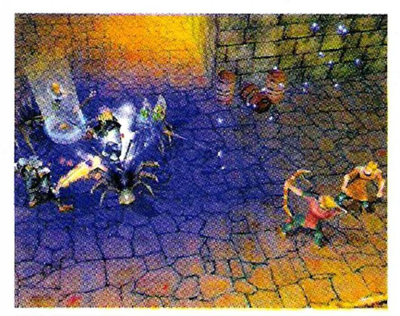


UND KEINER HEISST MANFRED Eine besonders kriegerische Rasse, mit der Sie es zu tun haben, nennt sich Krug.

Immer diese Riesenspinnen! Auch in *Dungeon Siege* begegnen einem die lästigen Viecher an jeder Wegkreuzung. In den Kerkerwelten wiederum wimmelt es nur so von keulenschwingenden Skeletten, Kobolden und Skorpionen, die kaum kleiner sind als Einkaufswagen im Supermarkt. Dies alles mag nach einem 08/15-Programm à la *Satanica* klingen, doch bereits ein kurzer Blick auf *Dungeon Siege* genügt, um solche Sorgen zu vertreiben. Das Team von *Total Annihilation*-Entwickler Chris Taylor hat hier nicht den x-ten Aufguss von *Diablo* in Angriff genommen, sondern produziert gerade einen technisch brillanten Genremix mit einer spannenden Hintergrundgeschichte, einer durchdachten Steuerung und mit enormem Spielwitz. Im Kern ist der Titel natürlich ein waschechtes Rollenspiel, denn zu Beginn definieren Sie einen Charakter, den Sie auf Abenteuerreise schicken. Allerdings wird die Entwicklung Ihrer Spielfigur weitaus weniger von Bedeutung sein als die Kämpfe, die Ihnen bevorstehen. Wie das legendäre *Diablo* werden Sie nämlich alle naselang von wilden Kreaturen bedroht, die scharenweise auf Ihre Hauptfigur einstürmen. Da Sie jedoch bis zu zehn Charaktere in Ihren Abenteurertrupp aufnehmen dürfen, stellen selbst achtköpfige Riesenmonster mit baumdicken Tentakeln kein unüberbrückbares Hindernis dar. Sollte es einen Ihrer Helden doch einmal von den Beinen hauen, ist er keineswegs perdu, sondern nur so lange betäubt, bis ihm ein Kollege einen Heiltrank einflößt.

Dieses Wiederaufpäppeln eines schwächelnden Helden geht genauso leicht vonstatten wie alle übrigen Aktionen. Chris Taylor hat darauf geachtet, dass der Spielfluss so wenig wie möglich unterbrochen wird. Lästige Menüs sucht man vergeblich, denn übersichtliche Schaltflächen mit den Porträts der in Frage kommenden Figuren befinden sich am linken Bildrand. Ein Klick auf das


DÜRRE GERIPPE Diese hageren Herrschaften sollten nicht unterschätzt werden.


LICHTERMEER Die detailliert gestalteten Figuren und tollen Effekte sind beeindruckend.

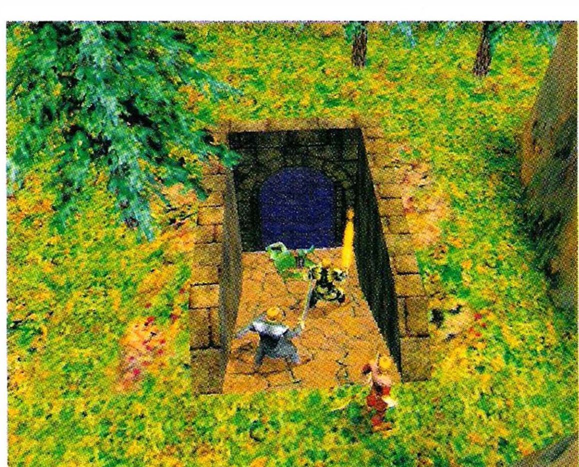

DO YOU REALLY WANNA HURT ME? Während der Kämpfe können Sie Ihren Trupp aufteilen und jedem Teammitglied besondere Aufgaben zuweisen. Es ist auch möglich, wie im Echtzeitstrategiegenre einzelne Gruppen zu definieren.

Konterfei des Magiers – und schon ist dieser aktiviert und kann mit neuen Befehlen versorgt werden, ohne dass man das Geschehen in der Fantasy-Welt aus dem Auge verlöre. Es ist auch möglich, seinen Figuren langfristige Handlungsanweisungen zu geben oder – wie im Echtzeitstrategiegenre – Kampfgruppen zu definieren. Die Maus lässt sich ebenfalls dazu benutzen, die Karte heranzuzoomen oder beliebig zu drehen. Weiterhin wurden lästige Ladebildschirme gar nicht erst eingebaut, worauf Taylor besonders stolz ist, da man auf diese Weise stundenlang ohne jegliche Unterbrechung im Spielgeschehen versinken kann.

Betritt ein Heldengrüppchen einen neuen Abschnitt, dann wird es nicht auf wundersame Weise von einer grünen Aue in einen Kerker versetzt, sondern steigt ganz einfach die Treppe hinab. Bei solchen Übergängen von einer der rund 15 Regionen in einen Kerker kommt man in den Genuss der atemberaubenden Grafik, die selbst den Augen verwöhnter Spieler schmeichelt. Insbesondere steile Klippen, Wendeltreppen, mehrgeschossige Gebäude und verfallene Friedhöfe erscheinen ungemein plastisch und lassen selbst so manchen hochgelobten Ego-Shooter optisch alt aussehen. Auch die Animationen der liebevoll gestalteten Spielfiguren sind rundum gelungen, wobei Details wie Lichtreflexionen auf der Schwertschneide oder sichtbare Verwundungen nach einem hitzigen Duell nicht unwesentlich zum fabelhaften Gesamteindruck beitragen. Ein Mehrspielermodus wird bis zu zehn Spielern die Chance bieten, gegen- oder miteinander die prächtige und aufregende Welt über ein lokales Netzwerk oder das Internet zu erkunden.

Ein schlichtes Spielprinzip – aber jede Menge neue Ideen: Hier sind wahrlich kreative Köpfe am Werk.

Peter Kusenberg


DURCHMARSCH Betritt der Spieler einen neuen Abschnitt, dann wird er nicht durch Ladebildschirme aus dem Geschehen herausgerissen.


SCHNEEBALLSCHLACHT Natürlich schneit und friert es auch in der riesigen Fantasy-Welt von Dungeon Siege. Die Eislandschaft ist eine von über zwei Dutzend verschiedenen Regionen.

Die Star-Trek-Welt wird beben

Activision geht in die Vollen: Ein 3D-Actionspiel mit Q3A-Engine soll neue Käuferschichten für Star-Trek-Spiele erschließen.

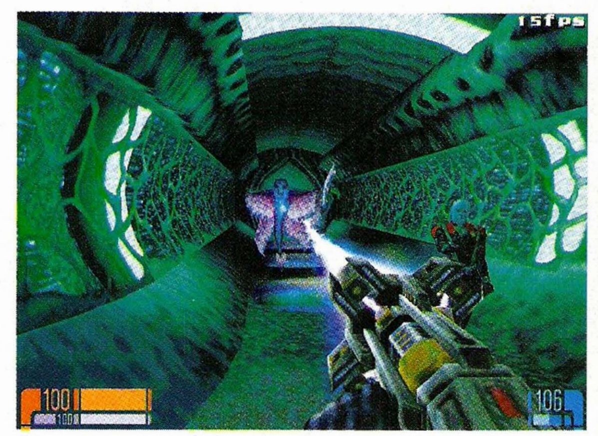
■ ENTWICKLER **Ravensoft** ■ VERTRIEB **Activision** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Mai 2000** ■ SONSTIGES **Erstes Spiel mit lizenzierter Q3A-Engine**

QUICKIE

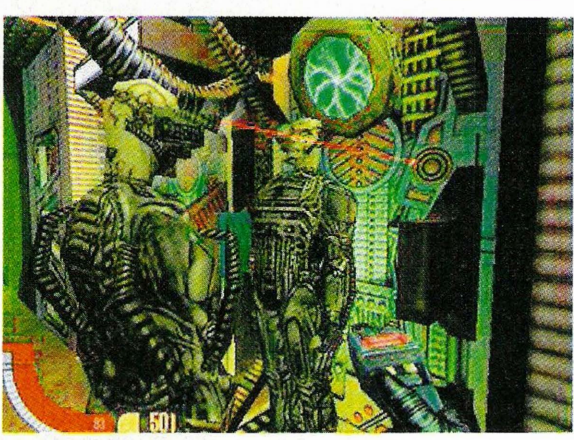
Wozu denn noch ein Versuch eines *Star Trek*-Spiels? Bisher kam dabei ja nichts Nennenswertes heraus!
Nicht ganz: *Armada* zeigt, dass sogar *Star Trek*-Spiele qualitativ hochwertig sein können.

Kann ich aufseiten der Borg spielen?
Ja, allerdings nur im Mehrspielermodus. Die Einzelspielermissionen basieren auf einer Geschichte, in der die Borg die Gegner sind.

Immer das Gleiche ...
Nein. Ravensoft hat von Paramount Pictures die Erlaubnis bekommen, neue Waffen, Raumschiffe und Rassen zu entwickeln.



RUNDE SACHE Derart runde und organisch wirkende Räume hat nicht einmal das Q3A-Produkt von id Software zu bieten.



GESPENSTISCH Beim Kampf mit den Borg muss man taktisch vorgehen, da sie gegen einzelne Waffen resistent werden.

Ein Actionspiel in der friedlichen *Star Trek*-Welt – bewirft man sich hier mit Argumenten? Haut man sich Weltanschauungen um die Ohren? Keineswegs: *Elite Force* zeigt, wozu Phaser wirklich da sind.

Auf der 70.000 Lichtjahre langen Reise der Voyager nach Hause gelangt das Raumschiff in ein außerordentlich starkes Kraftfeld. Ein Entkommen ist unmöglich, die Voyager wird zu einem Schiffsfriedhof geschleppt. Der Sicherheitsoffizier Tuvok stellt ein Außenteam zusammen, das Unterstützung finden und, wenn möglich, das Kraftfeld abschalten soll.

In der Rolle von Alexander Munro wird der Spieler die Leitung des Teams übernehmen. Da es sich bei *Elite Force* um ein Actionspiel handelt, wird die Lösung der Aufgaben höhere Anforderungen an das Reaktionsvermögen als an die Kombinationsgabe stellen. Dennoch wird *Elite Force* kein 3D-Shooter wie jeder andere sein: Die acht Missionen mit jeweils zwei bis fünf Levels betritt man nicht alleine, sondern zusammen mit seinem sechs Mann starken Team. Die Kameraden kämpfen autonom, man kann ihnen aber auch spezielle Aufgaben zuweisen. „Bewache die Tür" oder „Bekämpfe mein Ziel" sind typische Direktiven. Da es nicht möglich sein wird, das Spezialisten-Team zu verstärken, muss man sich um jedes einzelne Mitglied sorgen.

Bemerkenswerter als die taktischen Möglichkeiten von *Star Trek: Voyager – Elite Force* sind die grafischen Fähigkeiten. Ravensoft hat wie einige andere Programmierteams die Lizenz für id Softwares *Q3A*-Engine erworben und wird das erste Programm mit dieser Grafiktechnologie liefern können. Was Ravensoft mit der Engine anstellt, kann sich sehen lassen: Die Voyager mit all ihren schwer zu berechnenden Rundungen, das vollzählige aus der Serie bekannte Personal und Raumschiffe 14 teils exotischer Rassen werden mit hohem Detailreichtum dargestellt. Dank des exzessiven Einsatzes von Licht- und Transparenzeffekten wird die Grafik von *Elite Force* sogar die des Produkts des Lizenzgebers übertreffen.

Harald Wagner



BLAUES BLUT Chell, der einzige Bolian im Team, ist ein herausragender Techniker. Als Kämpfer sollte man den blauhäutigen Sonderling allerdings nicht einsetzen: Er gerät schnell in Panik und widersetzt sich Befehlen.



GEISTERSCHIFF In den teils verlassenen Schiffen kann man neue Waffen finden.

Die Welt ist nie genug

Electronic Arts arbeitet an einer effektvollen Umsetzung des letztjährigen James-Bond-Kinoknüllers.

■ ENTWICKLER **Electronic Arts** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **4. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Nutzt die Q3A-Technologie**

QUICKIE

Ist *The World is Not Enough* der erste Bond-Film, der als PC-Spiel umgesetzt wird?
Ja. Es gab zwar vom 1995er Kassenknüller *GoldenEye* sowie von *Der Morgen stirbt nie* eine Adaption für Nintendo 64 bzw. die PlayStation; diese wurden aber nie für PC umgesetzt.

Warum ist auf den Bildern aus dem Spiel noch so wenig los?
Weil sich das Spiel noch in einem extrem frühen Stadium befindet und Electronic Arts mit Informationen noch geizt. Trotzdem ist es PC Games gelungen, einige Fakten zusammenzutragen, die Sie auf dieser Seite finden.

Was bedeutet der Titel *Die Welt ist nicht genug*?
Eine Szene aus dem 007-Film *Im Geheimdienst seiner Majestät* bringt es an den Tag: Der Spruch findet sich als Motto auf dem Wappen der Familie Bond!

Die Geheimhaltungstaktiken waren nahezu perfekt und erinnerten tatsächlich ein wenig an Situationen aus einschlägigen Agenten-Thrillern, dennoch ist es seit einigen Wochen offiziell: Noch dieses Jahr werden endlich auch PC-Spieler in die Rolle des wahrscheinlich berühmtesten Agenten der Welt schlüpfen können.

The World is Not Enough soll ein Genre-Mix werden, der ganz in der Tradition klassischer Bond-Abenteuer steht: In der Rolle von 007 werden Sie in zehn Missionen abwechselnd furiose Action-Einlagen bestreiten, unerkannt das Lager des Feindes auskundschaften, Computersysteme knacken und Daten ausspionieren. Hilfreich bei Ihren Aufträgen werden eine Reihe besonderer Ausrüstungsgegenstände sein, die Ihnen Cheflaborant Q zur Verfügung stellt – der klassische Kugelschreiber, der sich bei mehrmaligem Druck in eine explosive Geheimwaffe verwandelt, dürfte Bond-Fans in diesem Zusammenhang noch in bester Erinnerung sein ...

Die Hintergrundgeschichte wird logischerweise auf der des Films aufbauen. Zusätzlich haben sich die Entwickler aber auch noch einige Gegner ausgedacht, die mit der Kinovorlage nichts zu tun haben und exklusiv für die Adaption erfunden wurden. So gut Bond als Geheimagent auch sein mag – wie auf der Leinwand wird es auch im Spiel Aufträge geben, die sich nicht im Alleingang lösen lassen. In solchen Situationen treffen Sie auf Verbündete, die Ihnen bei der Erfüllung Ihrer Aufgaben assistieren.

Die zahlreichen riesigen Levels sind zum großen Teil Szenen aus dem Thriller nachempfunden und wirken schon jetzt grandios. Electronic Arts hat keine Kosten gescheut und sich neben der 007-Lizenz auch noch die für ihre grandiosen Lichteffekte bekannte *Q3A*-Technologie von id Software gesichert. Diese Engine ermöglicht unter anderem die realistische Darstellung gekrümmter Oberflächen, hochdetaillierte Texturen und echten dreidimensionalen Nebel. Damit die Atmosphäre möglichst dicht wird, hat man sich entschlossen, sämtliche Zwischensequenzen mithilfe der Spielgrafik darzustellen – so ist gesichert, dass Gameplay und Handlung fließend ineinander übergehen.

The World is Not Enough wird für den PC, die PlayStation und die PlayStation 2 entwickelt. Noch vor Weihnachten soll das Spiel in den Läden stehen: Immerhin wartet ab Ende des Jahres schon das nächste Leinwand-Abenteuer des Superagenten darauf, umgesetzt zu werden ...

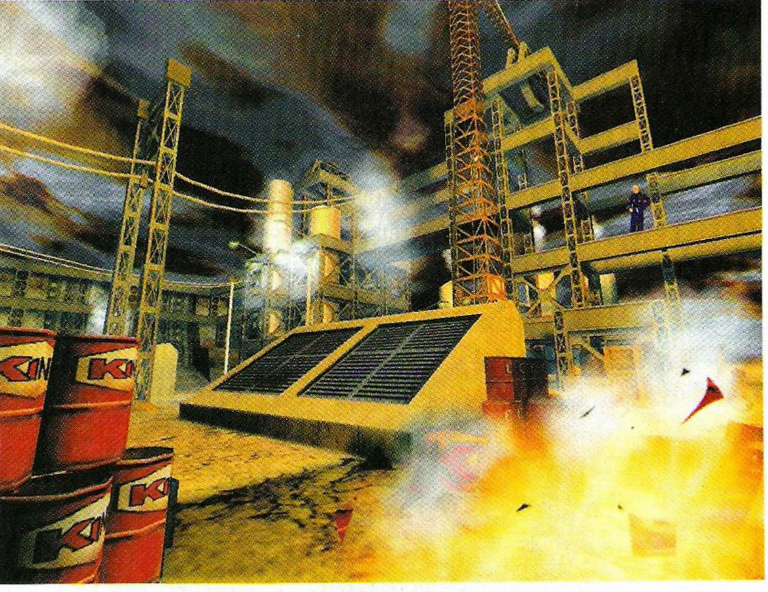
Andreas Sauerland



DOPPELTER ANGRIFF Das bislang einzige Bild, auf dem ein wenig Action zu sehen ist: Hier werden Sie sowohl von einem gegnerischen Agenten als auch von einem Hubschrauber angegriffen.



GESCHMACKVOLL EINGERICHTET Die aufwendige Ausstattung der Innenräume beeindruckt durch ihren enormen Detailreichtum.



EXPLOSIONSGEFAHR Die Q3A-Engine ermöglicht eine sehr realistische Abbildung der Umwelt und kann zudem mit imposanten Licht- und Explosionseffekten aufwarten.

■ **BEGEGNUNG DER DRITTEN ART**
Nicht alles, was gefährlich und bösartig aussieht, ist auch ein Gegner. Manches aber schon…

Von Dreamern und Steamern

Sunflowers, berühmt geworden mit dem Geniestreich Anno 1602, versucht sich erneut an einem Genre-Mix.

■ ENTWICKLER **Sunflowers** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Juni 2000** ■ SONSTIGES **Genremix mit Action-, Rollenspiel- und Adventure-Elementen**

QUICKIE

Was ist so toll an einem Action-Adventure, das aussieht wie *Diablo 2*?
Da *Technomage* unter anderem ein Rollenspiel, ein Adventure und sogar ein Jump&Run sein wird, vor allem aber eine richtige Hintergrundgeschichte bietet, richtet sich das Programm an fast alle bekannten Spielertypen.
Wieso erinnert mich *Technomage* an *Zelda*?
Die grafische Ähnlichkeit resultiert aus dem Spielprinzip. Spielerisch wird es durchaus Entsprechungen geben, aus der japanischen Manga-Kultur wurden aber keinerlei optische oder inhaltliche Elemente übernommen.

Nichts wirklich Neues, aber Altbewährtes geschickt kombiniert – bereits mit *Anno 1602* bewies Sunflowers, dass so ein Konzept aufgehen kann. *Technomage* wird ebenfalls zusammenführen, was eigentlich auch zusammengehört.

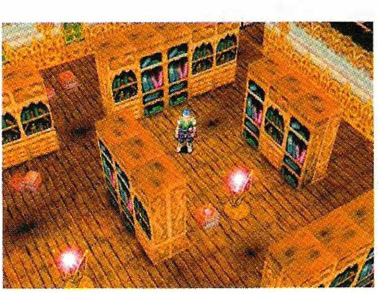
Die Erde bricht auf. Monster aller Gattungen und Größen steigen aus den gewaltigen Tiefen empor, stecken eine friedliche und verschlafene Stadt in Brand und verschwinden so plötzlich, wie sie gekommen sind.

Auf der Insel Gothos, auf der dieses Desaster passierte, gibt es zwei sich strikt meidende Völker: die Steamer und die Dreamer. Die Steamer sind bodenständige Handwerker, die Gefallen am Einsatz von Technik und an komplizierter Mechanik finden. Beides ist den Dreamern ein Gräuel, sie lösen ihre Probleme stattdessen mit dem Einsatz von (notfalls auch brachialer) Magie. Die beiden Gemeinschaften achten sich zwar, soziale Kontakte werden aber nicht gerne gesehen. Vermeidbar sind sie aber natürlich nicht: Melvin ist der Sohn einer Dreamerin und eines Steamers. Dementsprechend misstrauisch wird er von seinen Mitmenschen beäugt – und alsbald verdächtigt, für das Auftauchen der Monster verantwortlich zu sein. Bevor er vor den großen Rat der Dreamer geführt werden kann, flieht Melvin in die Wildnis. Bei dem Versuch, die Unschuld des Protagonisten zu beweisen, wird der Spieler auf eine ungewöhnliche Mischung altbekannter Genreelemente treffen. Rollenspieltypisch werden beispielsweise die Erfahrungspunkte sowie die Fertigkeiten sein, die der Spieler nach eigenem Gutdünken ausbauen kann. Die starke Orientierung an der Hintergrundgeschichte und die zahlreichen Rätsel erinnern hingegen eher an ein typisches Adventure. Und sogar Jump&Run-Elemente werden zu finden sein: In einigen der insgesamt acht fantasievoll gestalteten Welten (hektische Städte, friedliche Feenlandschaften oder Eis- und Feuerwelten) wird sich Marvin nur durch geschickte Sprungkombinationen fortbewegen können und bewegliche Plattformen verwenden müssen.

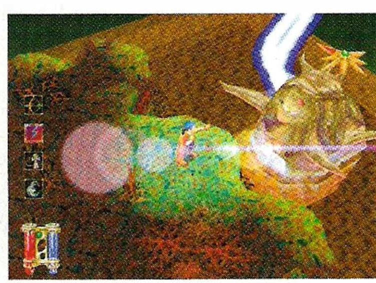
Wie auch die Kämpfe erinnert die verwendete Perspektive an das Ac-



DIE IDYLLIE TRÜGT Melvin kann nur noch wenige Stunden in Dreamertown bleiben.



BUCHHALTUNG Rollenspieltypisch muss in den Bibliotheken wirklich gelesen werden.



ENDGEGNER In den acht Welten stellt sich ihm jeweils ein Riesenmonster entgegen.

WELT DER WUNDER Zwischensequenzen wie diese lockern die Handlung auf und illustrieren den Übergang in neue Welten.

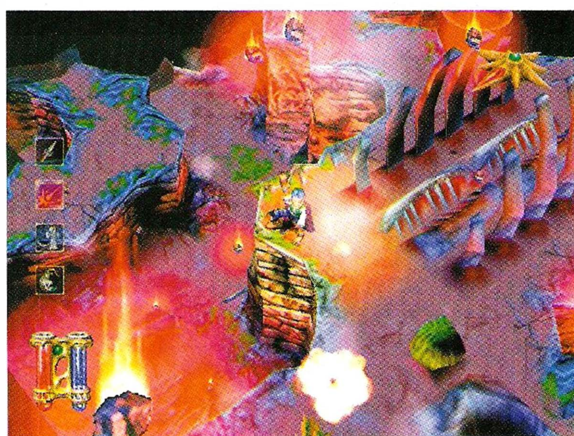


ÜBERSICHTLICH Technomage verzichtet zu Gunsten einiger Balken auf Zahlengewirr.

tion-Rollenspiel *Diablo* – und lässt dieses alt aussehen. *Technomage* nutzt ebenfalls die Isometrie zur Darstellung der Landschaften, diese bestehen allerdings aus 3D-Objekten und sind weitaus detaillierter. So sind Objekte beweglich, was Möglichkeiten für Verschieberätsel und ähnliche Gimmicks eröffnet. *Technomage* war anfänglich als *Diablo 2*-Konkurrent geplant. Der Drang der Programmierer nach einer dichten Hintergrundgeschichte, einer hohen Spieldichte und nach einer zeitgemäßen Grafik machte es notwendig, das ursprüngliche Konzept abzuändern. Das Resultat erinnert an das Nintendo-Spiel *Zelda*, das sich ebenfalls in kein Genre-Korsett zwingen lässt, und an dessen riesigen Erfolg die Schöpfer von *Technomage* natürlich anknüpfen wollen.

Harald Wagner

Das Verlangen der Programmierer nach hochwertigen Spielinhalten brachte es mit sich, dass der Diablo-Konkurrent zum Zelda-Klon geriet.



TANZ AUF DEM VULKAN Die Lichteffekte sind sehenswert, die fallenden Objekte nicht. Sunflowers arbeitet bereits an dem Stilbruch.

Enthüllt: Alles über Obi

Als jugendlicher Jedi-Adept streiten Sie im Episode-I-Universum mit Macht und Lichtschwert für die gute Sache.

■ ENTWICKLER **LucasArts** ■ VERTRIEB **THQ** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **3. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Inoffizieller Nachfolger von Jedi Knight**

QUICKIE

Kann ich alle Orte der Filmhandlung besuchen?
Ja, und nicht nur die. Um für Abwechslung zu sorgen, haben die Entwickler Ereignisse, die im Film flüchtig oder gar nicht zu sehen waren, als neue Elemente in die Story eingeflochten.

Ich habe schon *Unreal Tournament*. Wozu brauche ich *Obi-Wan*?
Obi-Wan soll kein Ego-Shooter im klassischen Sinne werden. Vielmehr wollen die Designer eine Art Genre-Mix aus Shooter, Action-Adventure und Prügelspiel abliefern. Kombiniert mit der *Star Wars*-Atmosphäre lässt das auf einmaliges Spielerlebnis hoffen.

Nach *Racer* und *Die dunkle Bedrohung* bringt LucasArts mit *Obi-Wan* die dritte spielerische Umsetzung der Ereignisse aus Episode I. Machen Sie sich mit der Macht vertraut und laden Sie Ihr Laserschwert auf: Die Galaxie erwartet ihren Retter.

Spielwitz, originelles Leveldesign und innovatives Gameplay sind nur drei der Stärken von George Lucas' Softwaremanufaktur. Kurze Entwicklungszyklen allerdings zählen sicher nicht dazu und *Obi-Wan* macht hier keine Ausnahme: Erstmals wurde das Spiel im vergangenen Jahr auf der E3 in Los Angeles der Öffentlichkeit vorgestellt. Seitdem gaben sich die Amerikaner eher bedeckt, wenn es um neue Informationen oder Bilder zu dem 3D-Actionspektakel ging.

Obi-Wan spielt vor dem Hintergrund von Episode I, und wie üblich hält sich die Geschichte streng an die Geschehnisse des Films. Das bedeutet allerdings nicht, dass Sie in der Rolle des Lichtschwertschwingers sklavisch die Storyline des Kinostreifens nachspielen werden. Für Abwechslung sorgen neue Örtlichkeiten und Charaktere, die innerhalb der vorgegebenen Handlung eingeführt werden. So soll von der Besetzung des Planeten Naboo durch die Handelsföderation mehr zu sehen sein als im Kino.

Technisch gesehen machen die Entwickler im Vergleich zum Vorgän-



■ **TEAMWORK** Obi-Wan mit seinem Lehrer Qui-Gon Jinn. Ob der weise Jedi-Meister Ihnen im Spiel zur Seite stehen wird, ist noch nicht bekannt.

OFFENES GELÄNDE Obi-Wan setzt noch stärker als sein Vorgänger auf großzügige Außenareale. Hier befindet sich der Held in einem Hinterhalt der Roboterarmee.

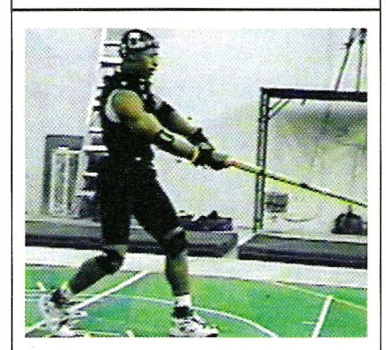
ger einen großen Schritt nach vorne. Einen Quantensprung allerdings lassen die bisher veröffentlichten Screenshots nicht erwarten, da haben die 3D-Engines der Konkurrenz mehr zu bieten. Die lange Entwicklungszeit des Spiels lässt darauf hoffen, dass *Obi-Wan* eine ähnlich fesselnde Story wie sein Vorgänger *Jedi Knight* bieten wird. Schon damals bewiesen die Designer bei LucasArts nämlich, dass ein Ego-Shooter nicht unbedingt die allerneuste Technik bieten muss, um erfolgreich zu sein. Rein optisch erinnert das Spiel zur Zeit an einen *Tomb Raider*-Klon mit *Star Wars*-Flair, tatsächlich soll *Obi-Wan* allerdings ein rätsellastiger Ego-Shooter werden. Wohl auch, um der filmischen Vorlage gerecht zu werden, wird diesmal der Nahkampf mit dem Laserschwert und der Gebrauch der Macht eine wichtigere Rolle spielen als wilde Ballereien mit Laserblaster und Raketenwerfer. Wie Sie letztlich die Machtfähigkeiten erlernen und gegen Ihre Widersacher ins Feld führen, ist noch nicht bekannt. Als sicher gilt, dass die bekannten Spezialattacken wie Force Grip (Gegner festhalten) oder Force Jump, mit dem Sie in sonst unerreichbare Abschnitte hüpfen werden, auch diesmal wieder zu Ihrem Repertoire zählen. Mit diesen Waffen ausgestattet kämpft der Jedi-Schüler gegen so ziemlich jeden Bösewicht, den Sie auf der Leinwand bewundern konnten. Je nach Spielwelt erwarten Sie unterschiedliche Gegner. So dürften Sie sich in Naboos Hauptstadt Theed hauptsächlich mit den staksigen Kampfdroiden herumschlagen, auf Tatooine hingegen erwarten Sie die gefürchteten Tusken-Raiders.

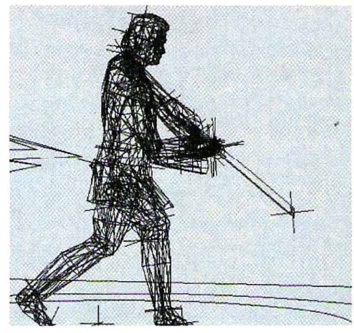
Zwecks besserer Übersicht können Sie in den Kämpfen auf die Außenansicht schalten, besonders im Umgang mit dem Lichtschwert sollten Sie dieser Perspektive den Vorzug geben. Außerdem lassen sich in diesem Modus die lebensechten Bewegungen des Protagonisten bewundern. Dank Motion Capturing mit kampfsporterprobten Schauspielern sollen die Figuren mit echter Jedi-Eleganz über den Bildschirm huschen. Bevor Sie allerdings Obi-Wans graziöse Turnübungen bewundern können, müssen Sie sich in einer typischen Jedi-Tugend üben, der Geduld. Obwohl das Spiel auf den aktuellen Screenshots schon relativ komplett erscheint, rechnet LucasArts mit einem Erscheinungstermin im Herbst 2000.

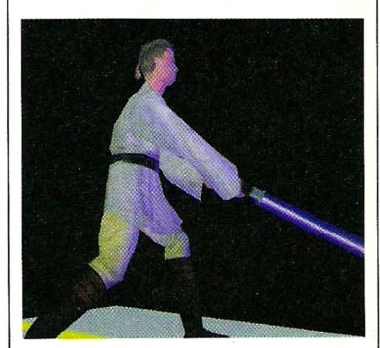
Sascha Gliss

Bewegung!

Obi-Wan nutzt die aufwendige Motion-Capturing-Technik.

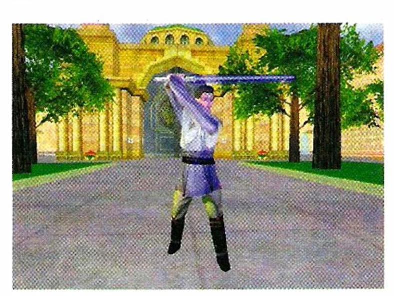

Die Bewegungen des Schauspielers werden von sieben Kameras gleichzeitig digitalisiert und in einen Rechner gespeist.

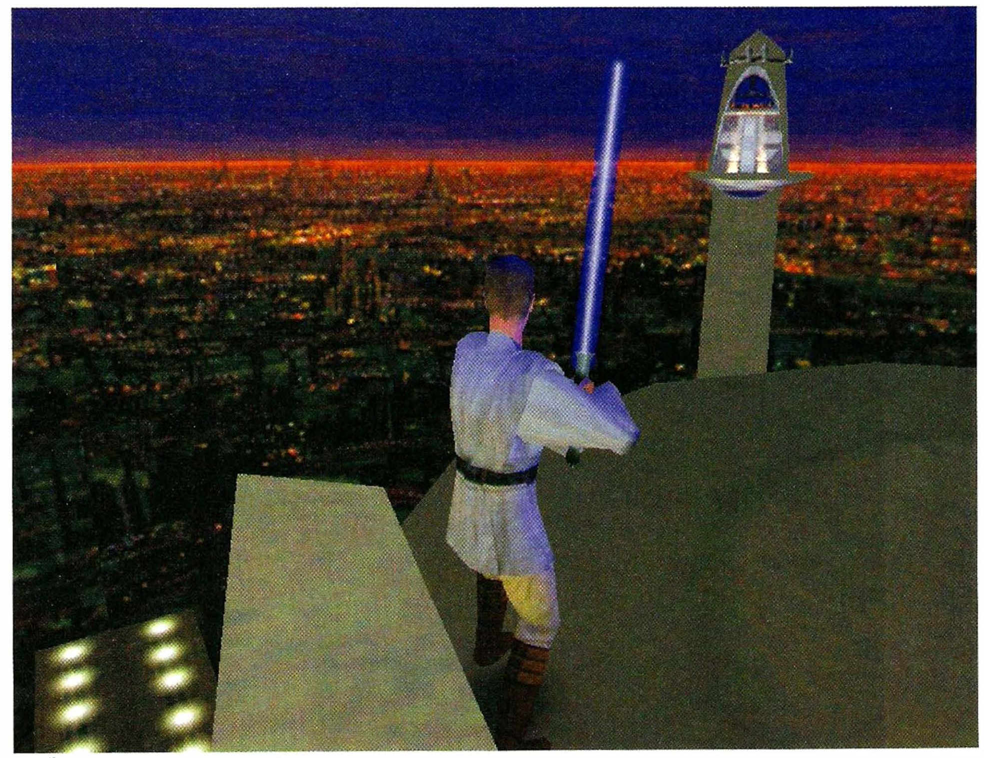

Die Bewegungsdaten sind erfasst und die Engine berechnet das Polygonmodell für Obi-Wan und sein Lichtschwert.


Die Gitternetzstruktur ist komplett mit Texturen belegt und kann nun im fertigen Spiel verwendet werden.


WIR SIND DIE ROBOTER Die Panzer und Droiden der Handelsföderation machen Ihnen auf Naboo das Leben schwer.

Wann kommt Obi? Erst im Herbst sollen machthungrige Jedi-Jünger gegen Darth Maul und Konsorten antreten dürfen.


FÜRS FOTOALBUM Obi-Wan posiert mit Lichtschwert vor dem Palast in Theed.


SCHÖNE AUSSICHTEN Hoch über den Dächern von Coruscant genießt Obi-Wan das Panorama. Der Sitz des imperialen Senats ist das zukünftige Machtzentrum des Imperiums und nur eines Ihrer intergalaktischen Reiseziele.

Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung - das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas meistgekauftem und meistgelesenem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

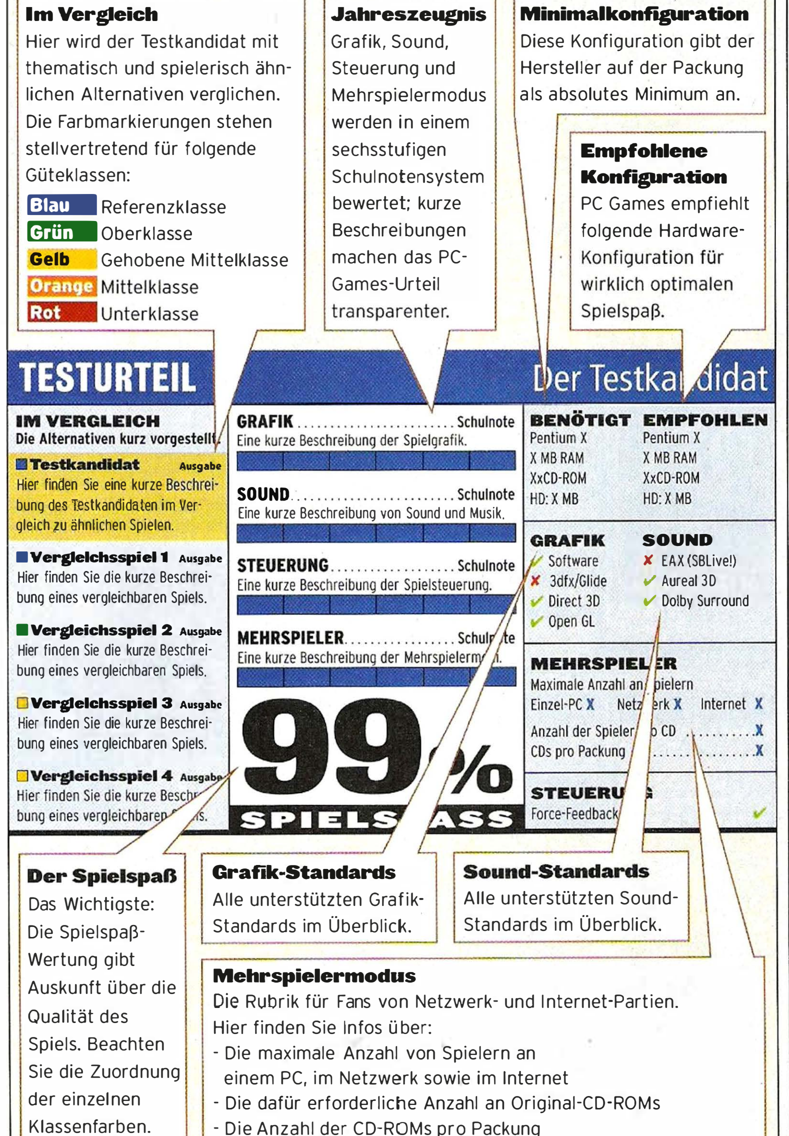
Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe – all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.



Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.



Im Vergleich
Hier wird der Testkandidat mit thematisch und spielerisch ähnlichen Alternativen verglichen. Die Farbmarkierungen stehen stellvertretend für folgende Güteklassen:

- **Blau** Referenzklasse
- **Grün** Oberklasse
- **Gelb** Gehobene Mittelklasse
- **Orange** Mittelklasse
- **Rot** Unterklasse

Jahreszeugnis
Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspielermodus werden in einem sechsstufigen Schulnotensystem bewertet; kurze Beschreibungen machen das PC-Games-Urteil transparenter.

Minimalkonfiguration
Diese Konfiguration gibt der Hersteller auf der Packung als absolutes Minimum an.

Empfohlene Konfiguration
PC Games empfiehlt folgende Hardware-Konfiguration für wirklich optimalen Spielspaß.

Der Spielspaß
Das Wichtigste: Die Spielspaß-Wertung gibt Auskunft über die Qualität des Spiels. Beachten Sie die Zuordnung der einzelnen Klassenfarben.

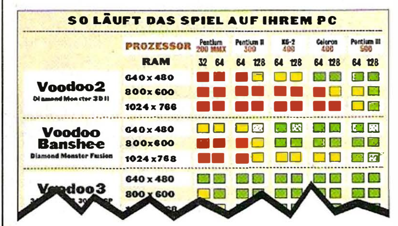
Grafik-Standards
Alle unterstützten Grafik-Standards im Überblick.

Sound-Standards
Alle unterstützten Sound-Standards im Überblick.

Mehrspielermodus
Die Rubrik für Fans von Netzwerk- und Internet-Partien. Hier finden Sie Infos über:
- Die maximale Anzahl von Spielern an einem PC, im Netzwerk sowie im Internet
- Die dafür erforderliche Anzahl an Original-CD-ROMs
- Die Anzahl der CD-ROMs pro Packung



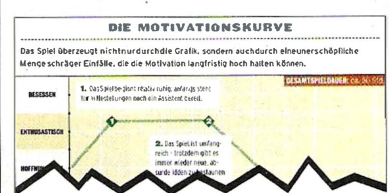
PC-Games-Techniker Marcus Esposito erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.



Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.



Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✔	✔	✔
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✔	✔	✔
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Voodoo3 2000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3500	Voodoo3	✔	✔	✔
ATI Rage Fury	Rage128	✔	✔	✘
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✔	✔	✘
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✔	✔	✘
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✔	✔	✘
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✔	✔	✘
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✔	✔	✘
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✔	✔	✘



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Garrett hat den Bogen raus

Völlige Dunkelheit umgibt Sie. Sie sehen die Hand vor Augen kaum. Sie sind außer Atem. Sie haben keine Ahnung, wo Sie sind oder wo Ihr Fluchtweg sein könnte. Nur eins ist sicher: Sie wurden in die Enge getrieben und die feindlichen Wachen sind Ihnen auf der Spur. Von links hören Sie langsam Schritte näher kommen, Sie schließen die Augen und denken: „Bitte nur dieses eine Mal noch, ich stehe im Schatten, ich bin sicher. Er kann mich gar nicht sehen.". Das Letzte, was Sie hören, ist der Luftzug des Schwertes, das auf Sie niederrauscht. Ganz nah an Ihrem Ohr vorbei ...

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Looking Glass** ■ VERTRIEB **Eidos** ■ PREIS **ca. DM 80,--** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **31. März 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

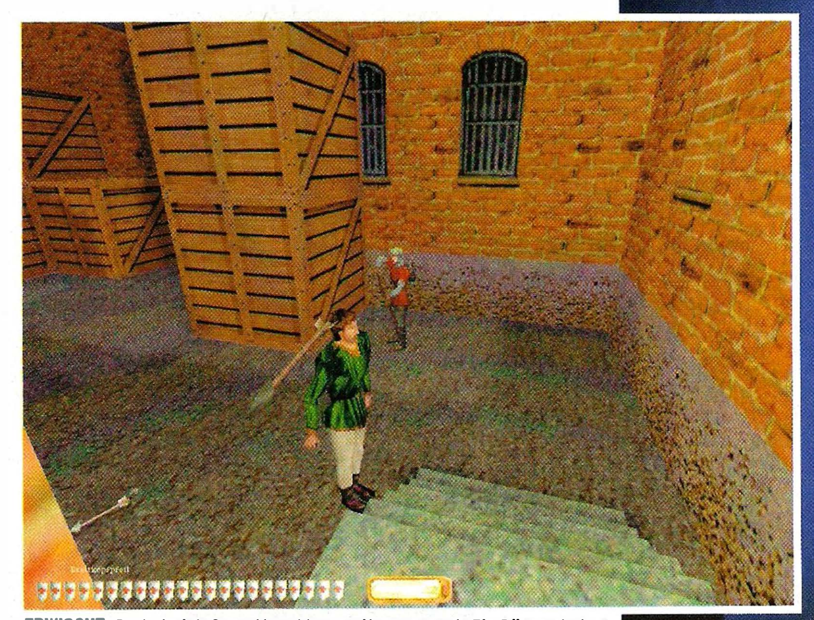
AUF EINEN BLICK
- 15 Missionen
- Vier Zwischensequenzen
- Kein Tutorial
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Bessere Grafik mit 16 Bit Farbtiefe
- Aufgebohrte Gegner-KI
- Gewitztere Waffen
- Deutlich höhere Herzinfarktgefahr



Manche Menschen scheinen das Unglück magisch anzuziehen. Eigentlich wollte sich Garrett nach seinen haarsträubenden Abenteuern in *The Dark Project* gänzlich aus dem Diebesgeschäft zurückziehen. Dann aber steht plötzlich der Vermieter vor der Tür und fordert sein Geld. Dem derart Genötigten bleibt gar keine andere Wahl, als sich wieder im Schutz der Nacht in dunkle Gewänder zu hüllen und in die Behausungen seiner Mitbürger einzubrechen, um das eine oder andere Goldstück mitgehen zu lassen.

Doch die Zeiten für Diebe sind hart: Seit seinen letzten Exkursionen ist einige Zeit vergangen und in der mittelalterlichen Stadt, die Garrett bewohnt, hat ein neuer Sheriff das Ruder übernommen. Um seine Vorstellung von Recht und Ordnung durchzusetzen, hat der undurchsichtige Gesetzeshüter nicht nur alle Straßen und öffentlichen Gebäude mit mysteriösen mechanischen Überwachungskameras bestückt, sondern auch auf rätselhafte Weise dafür gesorgt, dass Langfinger, Wegelagerer und andere Außenseiter der Gesellschaft langsam aber sicher spurlos verschwinden. Auf seinen nächtlichen Streifzügen stößt Garrett auf Hinweise, die auf eine groß angelegte Verschwörung zwischen Sheriff Truart und einer obskuren religiösen Gruppierung, den Mechanisten, schließen lassen – und ist als gefährlicher Mitwisser im Handumdrehen selbst in das Geschehen verwickelt.

Wenn es ein Wort gibt, das Handlung und Atmosphäre von *Dark Project 2*, Looking Glass´neuestem Geniestreich, treffend beschreibt, dann ist es dieses: filmreif. Der Spieler schlüpft, wie im ersten Teil, in die Haut des begabten Meisterdiebes und macht sich auf, die Reichen und Korrupten ihres Besitzes zu berauben. Sie steuern Garrett dabei wie in einem handelsüblichen 3D-Shooter aus der Ego-Perspektive durch die nächtlichen Gassen der Stadt, brechen mit Hilfe geklauter



ERWISCHT Da hat sich Garrett wohl zu weit vorgewagt: Ein Bürger hat die Wache alarmiert, die prompt mit Pfeil und Bogen zur Stelle ist.

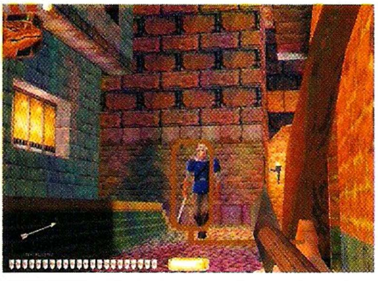




■ **SCHATTEN-SPIELE**
Der Meisterdieb ist zurück! Nach seinem letztjährigen Abenteuer schleicht Garrett endlich wieder durch die Dunkelheit.



EIN GOTTESFÜRCHTIGER MANN? In dieser umgebauten Kathedrale treffen Sie auf die Mechanisten – eine religiöse Gruppierung, die ein teuflisches Ziel verfolgt. Achten Sie auch auf das detailliert dargestellte Gesicht der Wache.



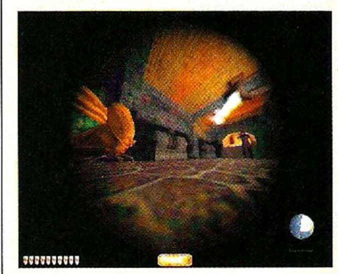
ANVISIERT Mit dem Bogen können Sie weit entfernte Gegner einfach heranzoomen.

In seinem zweiten Abenteuer kämpft Garrett nicht mehr gegen den Teufel persönlich – seine Stellvertreter sind aber auch nicht zu verachten.

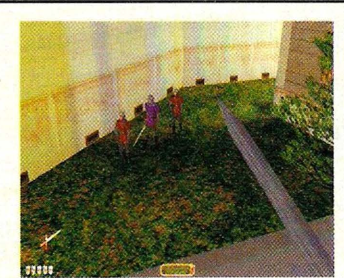
Schlüssel oder einem Satz Dietriche in fremde Häuser ein, stehlen Wertgegenstände und kommen dabei Stück für Stück den seltsamen Machenschaften des Sheriffs auf die Schliche. Der entscheidende Clou an der Sache: Als Dieb sind Sie zwar ein wahrer Meister im Knacken von Schlössern – mit grober Körperkraft dagegen weniger reich gesegnet. Garrett ist zwar im Notfall durchaus in der Lage, sich mit einem Schwert seiner Haut zu wehren, wenn er angegriffen wird – in 90% aller Fälle dürfte er allerdings im direkten Nahkampf den Kürzeren ziehen. Die logische Konsequenz hieraus ist klar: Anders als in gängigen Actionspielen haben Sie in *Dark Project 2* nur eine Chance, wenn Sie Auseinandersetzungen aus dem Weg gehen und versteckt im Hintergrund agieren. Wie im Vorgänger werden Sie auch hier wieder einen Großteil der Zeit damit verbringen, möglichst leise durch Häuser, Flure, Stadtgebiete und Waldlandschaften zu schleichen und Ihre Gegner aus dem Hinterhalt niederzustrecken. Ihr größter Feind ist hierbei das Licht. Als Meisterdieb gehört es zu Ihren Spezialitäten, sich in dunklen Ecken und Schatten zu verstecken – eine Art Restlichtmesser am unteren Bildschirmrand signalisiert Ihnen zu jedem Zeitpunkt, wie gut oder schlecht Sie an Ihrem aktuellen Standort für andere zu erkennen sind. Ihre wichtigsten Ausrüstungsgegenstände dürften Fans des ersten Teils bereits bekannt sein: Neben einem Knüppel, mit dem Sie Ihre Feinde bewusstlos schlagen können (allerdings nur, wenn es Ihnen gelungen ist, sich unbemerkt nahe genug an sie heranzupirschen), gehört ein Bogen zu Ihrem ständigen Inventar. Dieser kann mit den verschiedensten Pfeilarten bestückt werden: Mit dem Wasserpfeil löschen Sie Fackeln, Gaslampen und andere verräterische Lichtquellen. Der Seilpfeil hilft Ihnen, auf Bäume oder Hausdächer zu gelangen. Mit dem Feuerpfeil erzeugen Sie kleine Explosionen und der Moospfeil erzeugt einen weichen Bodenbelag, auf dem Sie auch auf hallenden Metallböden unbemerkt voranschreiten können. Zusätzlich hierzu haben sich die Designer allerdings auch einige interessante neue Utensilien ausgedacht, die das Diebesleben erleichtern sollen. Garrett, der im Laufe des ersten Teils auf tragische Weise ein Auge verlor, verfügt nun über eine mechanische Sehhilfe. Diese Prothese hat einige

Werkzeug fürs Diebeshandwerk

Um Ihren Alltag als professioneller Langfinger einigermaßen erfolgreich zu gestalten, stehen Ihnen eine Reihe nützlicher Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung. Kennern des ersten Teils dürften einige Utensilien recht bekannt vorkommen.



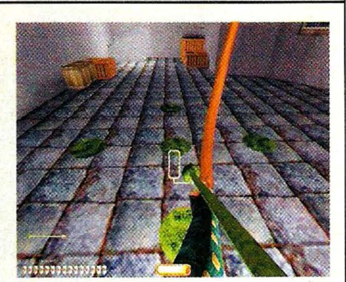
Die Kamerakugel
Sehr praktisch, um Räume auszuspähen, ohne sie zu betreten: die Kugelkamera zum Werfen. Sie überträgt die Bilder direkt in Ihr künstliches Auge; nach Gebrauch kann sie aufgesammelt und erneut verwendet werden.



Das künstliche Auge
Die mechanische Augenprothese, die Garrett eingesetzt wurde, verfügt über eine Zoomfunktion. Besonders praktisch ist dieses makabre Feature, wenn Sie weit entfernte Gegner in Ruhe beobachten möchten.



Der Wasserpfeil
Der Klassiker aus dem ersten Teil ist auch hier absolut unverzichtbar: Mit dem praktischen Wasserpfeil löschen Sie Fackeln und Lampen ebenso schnell wie lautlos. Auch gegen die meisten Roboter ist er hilfreich.



Der Moospfeil
Absolut notwendig, um langsam über hallende Bodenbeläge zu kommen: Der praktische Moospfeil! Nach dem Abschuss bildet er einen dicken, schalldämpfenden Belag, der alle Schrittgeräusche erstickt.

Vorteile: Zum einen sind Sie nun jederzeit in der Lage, per Zoomfunktion Ihr Sichtfeld zu erweitern; zum anderen hilft eine kugelförmige Kleinkamera Ihnen dabei, Räume erst einmal auszukundschaften, bevor Sie sie betreten. Sie lassen das wertvolle Kleinod einfach leise ins Zimmer kullern oder schmeißen es über eine Mauer – augenblicklich empfangen Sie die Bilder, die die Kamera für Sie aufnimmt. Ferner gibt es natürlich auch wieder eine ganze Reihe magischer Tränke, die Sie beispielsweise für kurze Zeit unsichtbar machen, verlorene Lebensenergie wiederherstellen, unter Wasser für die nötige Sauerstoffzufuhr sorgen oder Stürze aus Schwindel erregenden Höhen ermöglichen.

Das riesige Arsenal an Defensivwaffen und Hilfsgegenständen ist bitter nötig, denn *Dark Project 2* ist noch eine ganze Ecke schwieriger geworden als der erste Teil: Looking Glass hat die künstliche Intelligenz der Gegner stark verbessert, so dass mit den zahlrei-

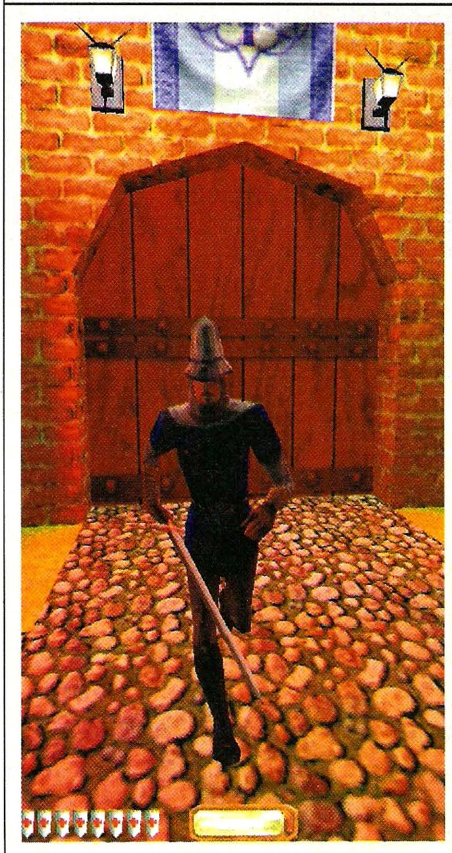
Das metallene Zeitalter hat begonnen. Nun haben Sie es nicht mehr nur mit Zombies und Geistern, sondern auch noch mit Robotern und Überwachungskameras zu tun.



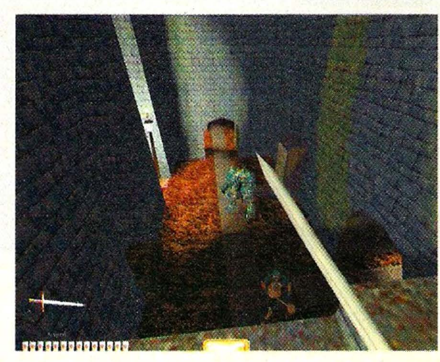
MÄLERISCH Die Idylle trügt. Wenn die Wache auf Sie aufmerksam wird, ruft sie ihre Kollegen zur Hilfe – und dann ist auf dem so hübsch anzusehenden Dachgarten buchstäblich die Hölle los!

Schleichen statt ballern

Wer in Dark Project 2 - The Metal Age unbedacht oder sogar brutal zur Sache geht, wird mit Sicherheit scheitern; Actionfans werden sich von ihren alten Strategien verabschieden müssen. Im zweiten Meisterdieb-Abenteuer sind ganz andere Vorgehensweisen gefragt.



So bitte nicht!
Vermeiden Sie diese Situation auf jeden Fall! Direkte Konfrontationen mit Ihrem Gegner sind in 90% aller Fälle Ihr sicherer Tod – besser, Sie befolgen die folgenden Faustregeln.



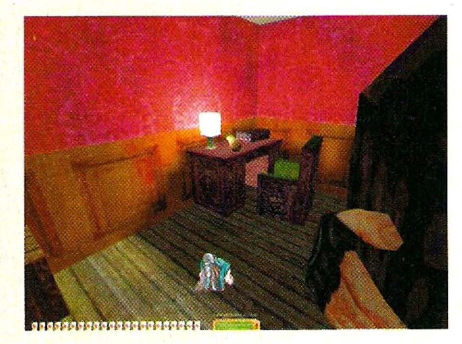
Beobachten!
Beobachten Sie Ihre Gegner sorgfältig! Viele, insbesondere Roboter, laufen vorberechnete Strecken ab. Man kommt besser voran, wenn man das Verhalten des Gegners kennt.



Anschleichen!
Hinterhältig sein bringt Sie weiter. Nähern Sie sich Gegnern bevorzugt von hinten und geben Sie ihnen eins mit dem Knüppel – das verhindert unnötiges Aufsehen.



Distanz halten!
Greifen Sie Wachen aus möglichst großer Entfernung an. Vergessen Sie nicht: Sie sind ein Dieb und kein ausgebildeter Kämpfer! Also schonen Sie Ihre Körperkräfte.



Kein Aufsehen erregen!
Sorgen Sie dafür, dass Sie alle Ihre Opfer aus dem Sichtfeld des Feindes räumen: Stolpert nämlich eine Patrouille über einen toten Kollegen, ist augenblicklich die Hölle los.

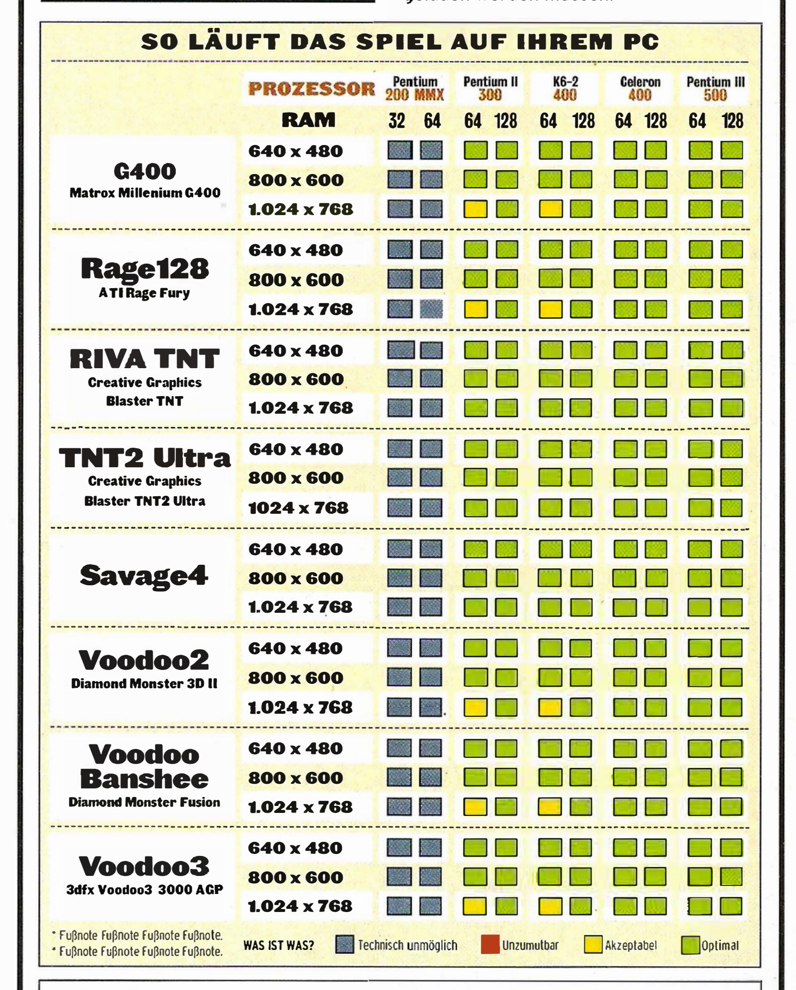
Testcenter — Dark Project 2 - The Metal Age

Installiert und läuft

Marcus Esposito

***Dark Project 2 - The Metal Age* läuft selbst auf älteren Rechnersystemen flüssig, wenn man die Auflösung auf 640x480 herabsetzt.**

- Mehr Hauptspeicher beschleunigt das Spiel sehr und verhilft auch einem P233 zu ungeahnten Höhenflügen.
- Ansonten gilt die Devise: Größte Installation (960,7 MB) hilft auch langsameren Rechnern, da kaum Spielsequenzen nachgeladen werden müssen.



So läuft das Spiel auf Ihrem PC

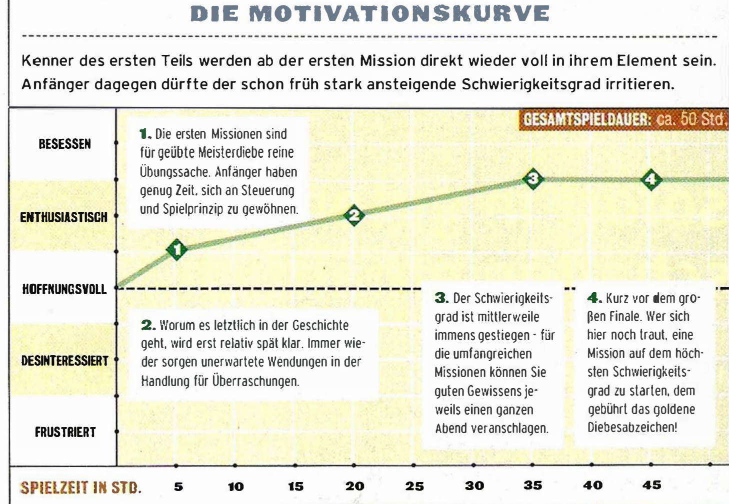
Grafikkarte	PROZESSOR / RAM	Pentium 200 MMX 32	Pentium 200 MMX 64	Pentium II 300 64	Pentium II 300 128	K6-2 400 64	K6-2 400 128	Celeron 400 64	Celeron 400 128	Pentium III 500 64	Pentium III 500 128
G400 (Matrox Millenium G400)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Savage4	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

* Fußnote Fußnote Fußnote Fußnote.
* Fußnote Fußnote Fußnote Fußnote.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Die Motivationskurve

Kenner des ersten Teils werden ab der ersten Mission direkt wieder voll in ihrem Element sein. Anfänger dagegen dürfte der schon früh stark ansteigende Schwierigkeitsgrad irritieren.

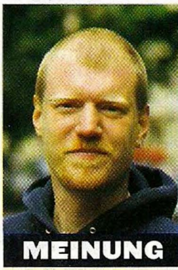




DAS DRITTE AUGE Die Kamerakugel, die Sie in unübersichtliche Räume werfen können, überträgt die Bilder direkt in Ihr künstliches Auge.

chen Wachen, Bürgerwehren, Mechanisten und Monstern noch weniger zu spaßen ist. Ihre Feinde bemerken jetzt nicht mehr nur achtlos in Gängen abgeladene bewusstlose Kollegen sondern auch geöffnete Türen oder gestohlene Schätze. Sie verfolgen Sie nicht nur über mehrere Stockwerke, sondern nehmen dabei auch Abkürzungen, um Ihnen den Weg abzuschneiden. Sie hören nicht mehr nur das Zischen ungeschickt abgefeuerter Pfeile, sondern zünden sogar selbstständig von Ihnen gelöschte Lichtquellen wieder an! Kurz gesagt: Die menschlichen Gegner sind ganz schön harte Brocken. Noch kniffliger wird die Sache allerdings, wenn Sie ab der vierten Mission in die Festungen der Mechanisten eindringen: Die religiösen Fanatiker haben es sich zur Aufgabe gemacht, immer abstrusere mechanische Überwachungssysteme, Selbstschussanlagen und Kampfroboter zu entwerfen. Während die vollautomatischen Sicherheitskameras noch verhältnismäßig einfach auszutricksen sind, stellen Sie die patrouillierenden Blechmonster vor eine harte Prüfung. Ist erst einmal eines dieser gepanzerten Ungetüme auf Sie aufmerksam geworden, lässt es sich kaum noch abschütteln und befeu-

Die KI der Gegner ist fast übermenschlich gut: Jetzt zünden die verflixten Wachen sogar von Ihnen gelöschte Lichtquellen wieder an!



MEINUNG

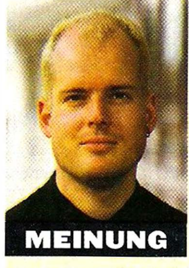
Atmosphärisch ist Dark Project 2 über jeden Zweifel erhaben.

Andreas Sauerland

Obwohl die Neuerungen gegenüber dem Vorgänger auf den ersten Blick eher unspektakulär erscheinen, ist *Dark Project 2* weit mehr als nur ein lauwarmer Aufguss des genialen Vorgängers. Die zahlreichen Detailverbesserungen, allen voran die überragende Künstliche Intelligenz der Gegner, machen Garretts zweites Abenteuer zu einem wahrlich haarsträubenden Erlebnis. Es macht buchstäblich einen höllischen Spaß, die cleveren Wachen und Mechanisten auf die verschiedensten Arten auszutricksen, alte korrupte Geldsäcke um ihr Vermögen zu bringen und gleichzeitig zu verfolgen, wie die filmreife Handlung immer wildere Kapriolen schlägt. Looking Glass ist ein Kunstück gelungen: *Dark Project 2* ist tatsächlich in jeder Hinsicht besser als der ohnehin schon umwerfende Vorgänger. Absolutes Pflichtprogramm - um den Meisterdieb kommen Sie dieses Jahr nicht herum.



HINTERHALT In einer solchen Situation haben Sie eigentlich schon verloren. Wachen, die erst einmal auf Sie aufmerksam geworden sind, abzuhängen, ist außerordentlich schwer und endet meistens tödlich.



MEINUNG

Eine Warnung an ängstliche Menschen: Dark Project 2 könnte Ihre Nachtruhe gefährden!

Florian Stangl

Nach einem Wochenende mit *Dark Project 2* ist die Welt anders: Ich tappe ausschließlich im Dunklen zum Kühlschrank, schleiche auf Zehenspitzen ins Bad und stehe kurz vorm Herzinfarkt, wenn der Wind an den Fenstern meiner Wohnung rüttelt. Die Atmosphäre des Spiels ist unvergleichlich, die Gegner agieren faszinierend hartnäckig und die spielerischen Möglichkeiten sind vorbildlich für das gesamte 3D-Genre. Einzig die Grafik ist nicht mehr zeitgemäß, aber das sollte niemanden ernsthaft davon abhalten, sich mit den fesselnden Abenteuern des Meisterdiebs zu beschäftigen!

ert Sie mit Kanonenkugeln oder scharfen Sägeblättern. Nach einer Weile bekommen Sie allerdings einen Hinweis, wie Sie die riesigen Gegner ganz einfach ausschalten können ...

Im Gegensatz zum ersten Teil wurde in *Dark Project 2* auf ein Tutorial verzichtet - stattdessen gehen Sie in den ersten zwei bis drei Spielabschnitten vergleichsweise harmlosen Aufträgen nach, die zum Standardrepertoire jeden Langfingers gehören dürften. Erst nach einer Weile offenbart *The Metal Age* eine seiner größten Qualitäten: Das Missionsdesign gehört zum Besten, was man in den letzten Jahren gesehen hat und birst förmlich vor unerwarteten Wendungen und Überraschungen. Einer Ihrer Aufträge besteht beispielsweise darin, belastendes Material gegen Ihren Erzfeind Truart zu beschaffen und dieses an anderer Stelle wieder abzuladen, damit die entsprechenden Leute es auch finden. In einer anderen Mission müssen Sie aus einem Hinterhalt entkommen und durch die Innenstadt unerkannt zu Ihrer Behausung gelangen. Einmal angekommen stellen Sie fest, dass die Wachen es sich schon bei Ihnen gemütlich gemacht haben und nur auf Sie warten. Es bleibt Ihnen keine andere Wahl, als das Dorf zu verlassen. Dummerweise benötigen Sie dazu den Schlüssel zum Stadttor - und der liegt in einem Geheimschrank Ihrer Wohnung ...

Lichtschalter und Dampfmaschinen im Mittelalter? In Dark Project 2 müssen Sie auf buchstäblich alles gefasst sein.

Spielprinzip genial, Leveldesign grandios, Atmosphäre fesselnd - *Dark Project 2* zeigt in beinahe jeder Disziplin der Konkurrenz, wo der Hammer hängt. Mit einer Ausnahme: Wie schon der erste Teil ist auch *The Metal Age* ohne Frage spannend und innovativ, aber nicht unbedingt hübsch anzusehen. Zwar polierten die Desig-ner die eigens entwickelte Dark-Engine auf und spendieren dem Spieler nun satte 16-Bit Farbtiefe statt der letztjährigen 256 Farben; einen Schönheitspreis wird das Werk aber trotzdem nicht gewinnen. Lichteffekte suchen Sie weitgehend vergebens und selbst die Explosionen können sich nicht im Entferntesten mit Special-Effects-Feuerwerken wie *Wheel of Time* messen. Häuser, Bäume und Landschaften sind aus riesigen Polygonen zusammengesetzt und wirken dadurch nicht gerade elegant.

Über jeden Zweifel erhaben sind Sound und Synchronisation. Die deutschen Sprecher haben bei der Übersetzung ganze Arbeit geleistet: Keine Dialogpassage klingt aufgesetzt; zudem sorgen geschickt eingesetzte Stereoeffekte für die nötige Schaueratmosphäre.

Andreas Sauerland



AUF DER CD-ROM!
Videoreportage mit Spielszenen aus Dark Project 2.



HORRORFILM Die aufwendigen Zwischensequenzen erzählen die verschachtelte Handlung und sind schlichtweg grandios inszeniert.

TESTURTEIL — Dark Project 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **The Dark Project 2** 5/2000 — Die Fortsetzung bietet wenig Neuerungen, überzeugt aber durch sinnvolle Detailveränderungen.
- **The Dark Project** 2/99 — Der Vorgänger wurde durch ein völlig neues Spielprinzip zum Klassiker.
- **System Shock 2** 10/99 — Gruselige Odyssee durch ein vermeintlich verlassenes Raumschiff.
- **Outcast** 8/99 — Actionreiche Reise durch eine faszinierende Parallelwelt.
- **Messiah** 2/00 — Engel auf Abwegen: Shiny mit einem ungewöhnlichen Action-Adventure.

GRAFIK .... Gut
Leichte Verbesserungen zum ersten Teil.

SOUND .... Sehr gut
Sehr gut synchronisiert; atmosphärischer Sound.

STEUERUNG .... Gut
Intuitiv und frei konfigurierbar.

MEHRSPIELER .... -
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

91%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium III/500
32 MB RAM	128 MB RAM
16xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 350 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Im Auftrag Ihrer Majestät

Ein Spiel für Baumeister: In Majesty bestimmt die Art, wie Sie Gebäude errichten, das Verhalten Ihrer Einheiten.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Cyberlore** ■ VERTRIEB **Hasbro Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 30 Gebäude
- 16 Charakterklassen
- Mehr als 30 Monstertypen
- Zwei Zoomstufen
- 20 Missionen
- Keine Zwischensequenzen
- Keine durchgängige Handlung

Normalerweise ist bei Echtzeitstrategiespielen die Vorgehensweise klar: Kasernen errichten, Einheiten ausbilden, Ressourcen abbauen, Feind ausknocken. Doch was passiert, wenn ein Titel auf all diese lieb gewonnenen Rituale verzichtet? *Majesty* tut genau das – mit überraschendem Erfolg.

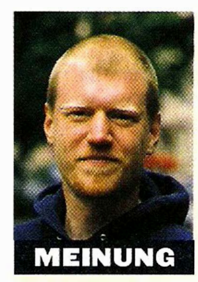
In *Majesty* haben Sie eigentlich nur zwei Aktionsmöglichkeiten: Häuser bauen und Geld eintreiben. Alle anderen aus vergleichbaren Echtzeit-Titeln bekannten Optionen (Einheiten anwählen, Formationen erstellen, Angriffe durchführen) fallen weg. Von Ihrem Palast aus lassen Sie Schmieden, Kasernen, Zauberergilden und Wachttürme errichten. Diese geben Ihnen dann zwar die Möglichkeit, Upgrades zu erforschen oder Krieger anzuwerben – Ihre Kämpfer und Magier stellen sich aber bald als sehr eigenwillige Zeitgenossen heraus, denen es nicht im Traum einfallen würde, sich von Ihnen etwas sagen zu lassen. Wie so oft im Leben gilt auch hier: Geld regiert die Welt. Um Ihre herumwuselnden Einheiten feindliche Gebäude oder Monster angreifen zu lassen, müssen Sie schon in Form einer ausgesetzten Belohnung mit reichlich Scheinen wedeln. Dann allerdings reißen sich Ihre Mannen zusammen und agieren auch ohne Ihre direkte Einwirkung verblüffend logisch: Größere Gegner werden umzingelt, Bogenschützen halten den richtigen Abstand zum Ziel und verletzte Kämpfer ziehen sich zurück, um sich Heiltränke zu beschaffen. Die Konsequenz des ungewöhnlichen Spielprinzips: Aufbau-Fans können sich entspannt darauf konzentrieren, Upgrades zu erlangen, neue Waffen zu entwickeln und sich um die richtige Positionierung ihrer Gebäude zu kümmern, während das Fußvolk gemächlich die lästige Kleinarbeit erledigt. Leider bietet *Majesty* neben dem originellen Grundkonzept in puncto Grafik, Sound und Missionsdesign nur gehobene Durchschnittskost: Die 20 Levels sind unabhängig voneinander anwählbar und durch keine Hintergrundgeschichte miteinander verbunden und die Grafik ist aufgrund einiger sehenswerter Lichteffekte hübsch anzuschauen, aber vom Monumental-Look eines *Age of Kings* meilenweit entfernt.

Andreas Sauerland

In Majesty können Sie auf den Abbau von Ressourcen und die Steuerung Ihrer Einheiten getrost verzichten. Das machen Ihre Männer schon für Sie.



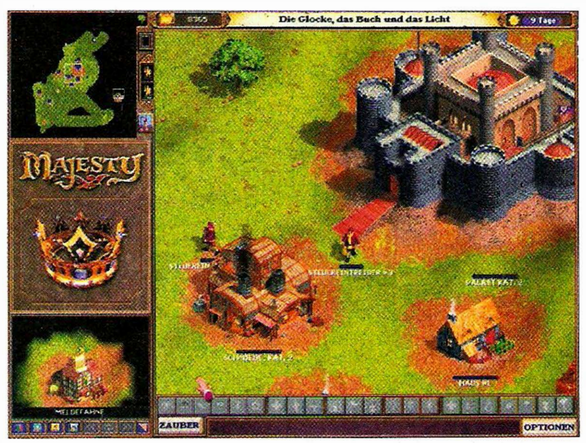
ELFENBEINTURM Besonders die Gebäude der Magier sind in der Regel heftig umkämpft. Die Zaubersprüche sind für einige sehenswerte Lichteffekte gut.



MEINUNG

Majesty ist das perfekte Strategiespiel für Leute, die eigentlich gar keine Strategiespiele mögen. Andreas Sauerland

Eigentlich seltsam: Ein Strategiespiel, das einem alle Handlungsoptionen aus der Hand nimmt, die für das Genre typisch sind – und trotzdem fesselnd ist! Das ruhige Gameplay dürfte vor allem diejenigen ansprechen, denen *Age of Empires* und Co. zu hektisch waren. Kenner werden wegen der gemächlich ablaufenden Missionen und des moderaten Schwierigkeitsgrades schnell gelangweilt sein.



ZAHLTAG Ihre wichtigste Finanzquelle sind die Steuern, die Sie von eigenständig handelnden Geldeintreibern einholen lassen.

TESTURTEIL — Majesty

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Age of Empires 2 11/99
Die Referenz: Besser kann man Echtzeitstrategie nicht inszenieren.

Heroes of M & M3 06/99
Das rundenbasierte Äquivalent zu *Majesty* läuft noch gemächlicher ab.

WarCraft2 02/96
Damals richtungsweisend, wirkt *WarCraft 2* heute deutlich angestaubt.

Majesty 05/2000
Ungewöhnlich und unterhaltsam: *Majesty* überzeugt durch ein frisches Spielprinzip und ansehnliche Optik.

Seven Kingdoms 2 11/99
Durchschnittliche Fantasy-Echtzeit mit zähem Spielverlauf.

GRAFIK .... Gut
Sehr detaillierte Gebäude und nette Lichteffekte.

SOUND .... Befriedigend
Hier hat *Majesty* nur 08/15-Sounds zu bieten.

STEUERUNG .... Gut
Gewöhnungsbedürftig: die Einheitensteuerung.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Zu wenig Optionen und etwas langatmig.

79%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium 233
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 360 MB	HD: 450 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Aggressiver Tiefflieger

Der dritte Teil der legendären Serie greift nach der Krone der Helikopter-Simulationen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Microprose** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Vier Helikopter
- Über 100 Vehikel
- Über 40 Waffen-syteme
- Missionsgenerator
- Feldzug für vier Nationen spielbar



EUROPAS ANTWORT Der „Tiger" ist die europäische Version eines modernen Anti-Tank-Helikopters. Als Bundeswehr-Pilot fliegen Sie ihn gegen die russischen Aggressoren.

Die Mutter aller Helikoptersimulationen meldet sich mit einem beeindruckenden Auftritt an der Front zurück.

In der Welt von *Gunship!* hat der dritte Weltkrieg bereits begonnen: Nachdem sich Russland dank einer klammheimlichen Aufrüstungskampagne wirtschaftlich erholt hat, haben die ehemaligen Kommunisten nichts besseres zu tun, als im friedlichen Polen einzufallen. Amerika, Großbritannien und Deutschland eilen dem Nato-Partner zu Hilfe und der Konflikt eskaliert.

Als Heeresflieger können Sie in *Gunship!* wahlweise am nun folgenden Feldzug eines der vier beteiligten Streithähne teilnehmen. Die USA und England schicken Varianten des AH-64 Apache ins Feld, das deutsche Heer fliegt den Eurocopter „Tiger" und die Russen setzen auf den Mil-28 Havoc.

Grafisch lässt *Gunship!* alle bisher da gewesenen Helikopter-Sims weit hinter sich. Die Landschaften bieten endlich ausgedehnte Waldflächen zum Verstecken, detaillierte Vehikel und Gebäude vervollständigen den hervorragenden Look. Erfreulicherweise lässt sich der Realismusgrad über zahlreiche Optionen genau den Wünschen des Spielers anpassen. Im leichtesten Modus ist *Gunship!* schon fast ein Ballerspiel, im Simulationsmodus dagegen fast schon frustrierend realistisch.

Sascha Gliss

Clever gemacht: Dank einstellbarem Realismusgrad fühlen sich sowohl Einsteiger als auch Simulationsfreaks im Gunship!-Cockpit zu Hause.

TESTURTEIL Gunship!

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Gunship!** 5/2000 – Der neue König der Helikoptersimulationen heißt *Gunship!* Grafik, Fluggefühl: Alles top!
- **Comanche** 7/98 – Auch in der Gold-Version ist der Oldie nicht mehr aktuell.
- **Longbow 2** 11/98 – Die ehemalige Genrereferenz ist arg in die Jahre gekommen.
- **Team Alligator** 2/2000 – Mittelschwere Simulation mit Teammanagement.
- **Comanche Hokum** 5/2000 – Grafisch altbacken. Schmiert im Vergleich zu *Gunship!* ab.

GRAFIK .... Sehr gut
Opulente Landschaften schmeicheln dem Auge.

SOUND .... Sehr gut
Cockpit-Funk in drei Sprachen.

STEUERUNG .... Sehr gut
Tastaturbelegung genretypisch umfangreich.

MEHRSPIELER .... Gut
Internet-Gefechte auch auf der MS Zone.

85% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 150 MB	HD:260 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 6 Internet 6
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

KURZTESTS

DSF Fußballmanager

■ GENRE **Fußballmanager** ■ ENTWICKLER **Caffeine** ■ VERTRIEB **Ubi-Soft** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



SYMBOLTRÄCHTIG Der Manager läuft ausschließlich im 800x600-Fenster ab.

Wer vor der Komplexität von *Anstoss 3* zurückschreckt und trotzdem europäische Spitzenklubs managen und trainieren möchte, sollte sich den *DSF Fußballmanager* anschauen. Der Zweite-Liga-Haussender leiht allerdings nur seinen Namen und tritt sonst nicht in Erscheinung. Vor allem Einsteigern kommen der niedrige Schwierigkeitsgrad, die übersichtliche Oberfläche und viele automatische Abläufe (Merchandising, Sponsoring) entgegen; Statistiken und Analysen lassen aber zu wünschen übrig. Die vorgefertigten, unspannenden 2D-Spielszenen werden im Minifenster zelebriert. *Anstoss 3*- oder *Kicker*-Kenner fühlen sich klar unterfordert. *(pm)*

SPIELSPASS 64%

WarCraft 2 - Battle.net

■ GENRE **Echtzeit-Strategie** ■ ENTWICKLER **Blizzard** ■ VERTRIEB **Havas Interactive** ■ USK **Ab 16 Jahren**



ANTIQUIERT Grafik und Spieltiefe wirken mittlerweile deutlich überholt.

Das 1996 erstmals erschienene *WarCraft 2* zählt heute mit weltweit über 2,5 Millionen verkauften Exemplaren zu den erfolgreichsten Echtzeit-Strategiespielen aller Zeiten. In der jetzt erschienenen Sonderauflage der Saga um einen Krieg zwischen Menschen und Orks sind neben der Original-Vollversion noch das Expansion-Set *Beyond the Dark Portal* sowie der Battle.net-Zugang für Mehrspielerpartien auf dem Blizzard-eigenen Server enthalten. Trotz insgesamt über 100 Mehrspielerkarten und einigen handwerklichen Detailverbesserungen macht *WarCraft 2* heutzutage einen zu angestaubten Eindruck, um noch ernsthaft mit *Starcraft* oder *Age of Empires* mithalten zu können. *(as)*

SPIELSPASS 72%

My friends all drive Porsche

Altbewährtes Spielkonzept in aufregend neuer Verpackung: EA schickt das bisher beste Need for Speed auf die Straße.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Electronic Arts** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

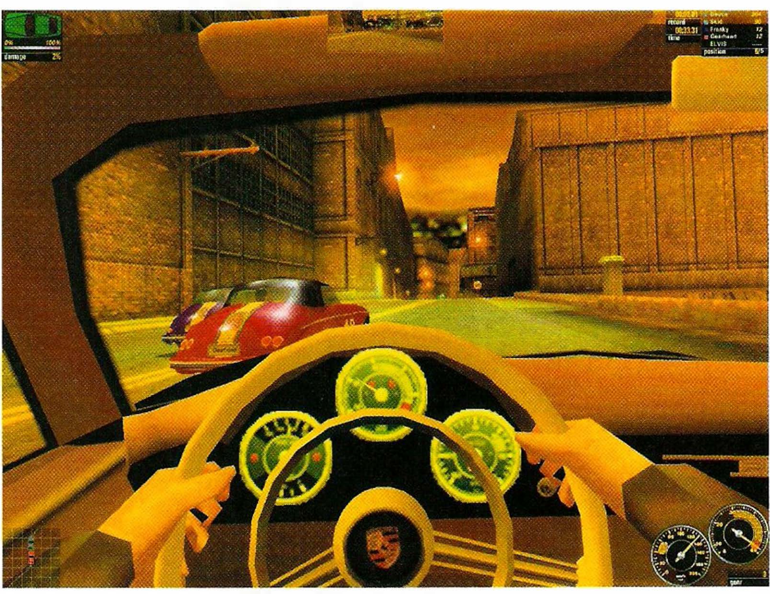
- 14 Strecken
- Über 80 Fahrzeuge aus fünf Jahrzehnten
- 4 Fahrzeugklassen
- 4 Einzelspielermodi
- Multimediale Porsche-Historie



Brüllende Motoren, teure Karossen und waghalsige Fahrmanöver, für all das steht die *Need for Speed*-Serie. Im jüngsten Teil der Benzinsaga dreht sich alles um die Produkte der schwäbischen Edelschmiede Porsche.

Wohl kein anderer deutscher Name lässt die Herzen von Sportwagenfans in aller Welt höher schlagen als jener der Familie Porsche. Bereits seit den 50er-Jahren stellt das Traditionsunternehmen aus dem Schwabenland kompromisslose und elitäre Fahrmaschinen für sportlich ambitionierte Autofahrer her. Luxusgefährte geben ideale Hauptdarsteller für Fahrsimulationen ab, so können finanziell herausgeforderte Möchtegern-Sportwagenfahrer wenigstens virtuell Gummi geben.

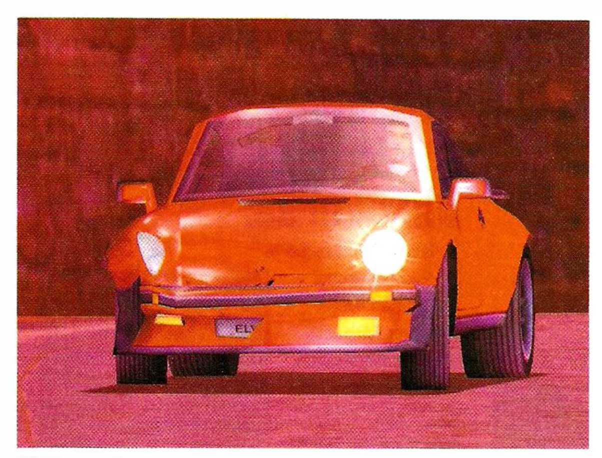
Seit Jahren schickt die *Need for Speed*-Serie Spieler in sündhaft teuren Spaßmobilen der verschiedensten Automarken auf die Rennstrecke . Insofern begeht der jüngste Spross dieser Spielfamilie einen mittelschweren Stilbruch: Statt möglichst viele verschiedene Fabrikate zu simulieren, beschränkt sich Teil 5 auf einen Hersteller, nämlich Porsche.



BAUKASTENSYSTEM Nicht nur die Instrumente in diesem 356 Speedster erinnern an den Käfer. Der Porsche ist ein direkter Nachfahre des Wolfburger Krabbeltiers.

Wer von einem Porsche spricht, meint für gewöhnlich den 911, den bis heute erfolgreichsten Wagen dieses Herstellers. Tatsächlich nimmt der „Elfer" auch im Spiel eine sehr wichtige Rolle ein, von den simulierten Autos gehören die allermeisten direkt zur Familie dieses markanten Sportlers. Dennoch bietet der Fuhrpark in *Need for Speed: Porsche* einiges mehr. Neben kommerziell weniger erfolgreichen Modellen wie dem 944 oder dem 928 stehen nämlich auch heiße Rennwagen wie der 935

■ RASEN IM SCHWARZWALD Vor malerischer Naturkulisse heizen diese beiden Porsche um die Wette.



TEUER SPASS Dieser 911 Turbo hat unfreiwillig Bekanntschaft mit der Leitplanke gemacht. Elne teure Reparatur ist unvermeidlich.

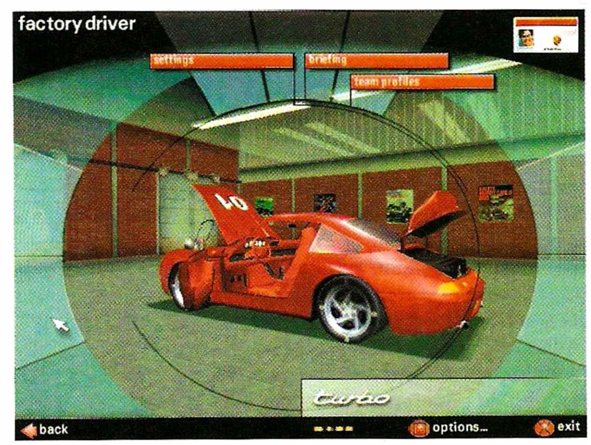
„Moby Dick" und der legendäre 959, der vielleicht teuerste Seriensportwagen aller Zeiten, in der Garage. Bevor Sie jedoch mit solchen Ungetümen die Straßen unsicher machen können, müssen Sie sich diese in alter Rennspielmanier verdienen. Zu Beginn Ihrer Karriere sind nur einige wenige der insgesamt über 80 Wagen frei verfügbar. Wer sich erfolgreich durch die verschiedenen Einzelspielerdisziplinen kämpft, erhält nach und nach Zugang zu den automobilen Prachtstücken. Insgesamt bietet *Need for Speed: Porsche* vier verschiedene Spielmodi für Solofahrer. Neben dem stinknormalen Rennmodus locken der Knockout-Wettbewerb, die Evolution-Pokale und eine Karriere als Testfahrer im Stammwerk.

Im Knockout finden mehrere Rennen hintereinander statt, wobei der jeweils letzte Fahrer ausscheidet. Der Wettbewerb läuft so lange, bis sich schließlich nur noch zwei Fahrer zum finalen Duell gegenüberstehen. Wer sich als Testfahrer beim Porsche-

Lebensnahes Fahrgefühl, ein umfangreicher Fuhrpark und beeindruckende Grafik machen Porsche zum derzeit heißesten Rennspiel der Saison.



AUF DER CD-ROM!
Live dabei: Unser Video zeigt die heißesten Rennen.



KLAPPE AUF In der Garage können Sie Türen und Klappen öffnen und einen genaueren Blick auf die Objekte der Begierde werfen.

Der Familienstammbaum

Der knackige 911 ist ein wahrer Dauerbrenner. Seit 35 Jahren begeistert der Wagen mit den charakteristischen Glubschaugen die Autofahrer.

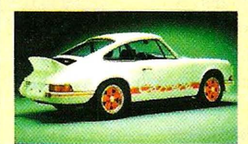
Porsche 911 1964



DER ERSTE SEINER ART 1964 beginnt die Produktion des 911. Der 6-Zylinder Boxer im Heck verfügte über 2 Liter Hubraum und leistete für damalige Verhältnisse sehr sportliche 130 PS.

TIPP: Wie bei allen frühen 911ern sollten Sie in schnellen Kurven mit dem Gas vorsichtig umgehen. Wer das Pedal im Kurveneingang lupft, bringt das Heck zum Ausbrechen.
TUNING: Investieren Sie zunächst in ein besseres Fahrwerk.

Porsche 911 Carrera RS 2.7 1972



DAS URVIECH Mit dem Carrera 2.7 eröffnete Porsche in den 70ern das aerodynamische Wettrüsten. Als einer der ersten Serienwagen trug dieser 911 einen Heckspoiler, daher auch der Kosename „Entenbürzel". Der Spoiler sorgte dafür, dass der Motor seine brachialen 210 PS auf die Straße brachte.

TIPP: Trotz Heckspoiler hat dieser getarnte Rennwagen eine nervöse Hinterhand. Also gilt auch hier: Vorsicht vor zu hektischen Lenk- und Gasbefehlen.
TUNING: Der 2.7-Liter-Motor ist schon im Originalzustand sehr kräftig. Fahrwerkstuning und mehr Anpressdruck hinten bringen dem ungestümen Heck Manieren bei.

Porsche 930 Turbo 1974



DAS KRAFTWERK Der vielleicht brutalste Wagen, den Porsche jemals für die Straße entwickelt hat. Mit 260 PS und einem mächtigen Turbo-Schlag überforderte dieses Monstrum so manchen Fahrer. Da half auch der Heckflügel im Campingtisch-Format oft nicht mehr weiter.

TIPP: Legen Sie sich am besten ein rohes Ei zwischen Fußsohle und Gaspedal. Das giftige Fahrverhalten dieses Boliden verzeiht - fast - keine Fehler.
TUNING: Teile für den Turbo sind extrem teuer, vor allem für den Motor. Wenn Sie genug auf der hohen Kante haben, sollten Sie sich einen verbesserten Lader zulegen. Das bringt bis zu 150 PS an Mehrleistung.

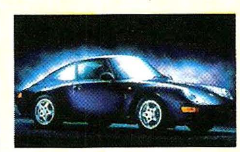
Porsche Carrera 4 1989



DER GEZÄHMTE Porsches erster Großserienwagen mit Allradantrieb missfiel den Puristen. Sie bemängelten das problemlose Fahrverhalten und den gesteigerten Luxus im Innenraum. Schnell war dieser 911 aber allemal: Aus 3,6 Litern Hubraum schöpfte er 250 PS.

TIPP: Viel unkomplizierter zu fahren als seine Vorgänger. Hervorragende Straßenlage und Traktion dank permanentem Allradantrieb.
TUNING: Konzentrieren Sie sich zunächst ruhig aufs Motortuning, das Fahrwerk ist ab Werk besser als bei allen Vorgängermodellen.

Porsche Coupé Carrera 1997



DER GEPLÄTTETE Erstmals in der Geschichte des 911er-Designs legten die Entwickler Hand an die getunnelten Frontscheinwerfer. Ein „Sakrileg" war die Einführung des 3,3-Liter-Motors mit 330 PS und Wasserkühlung. Porsche-Fans vermissten das heisere Fauchen der (luftgekühlten) Vorgänger.

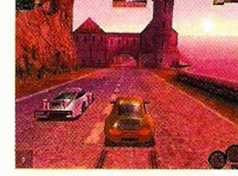
TIPP: Der wohl gutmütigste und gleichzeitig schnellste 911. Aber auch dieser Wagen hat einen Grenzbereich, in dem er nur mühsam zu bändigen ist. Fahren Sie am besten mit Traktionskontrolle und ABS, um ganz sicher zu gehen.
TUNING: Eine Frage des Geschmacks. Dieser Wagen ist ab Werk schon schnell und sicher.

Streckenübersicht

Insgesamt 14 Strecken können Sie in Need for Speed: Porsche unter die breiten Räder nehmen. Wir haben uns die neun Etappenstrecken und fünf Rundkurse für Sie genauer angesehen. Tipps für Abkürzungen beziehen sich übrigens auf den Kurs in regulärer Fahrtrichtung.

Etappenstrecken:

Côte D'Azur:



Die relativ hügelige Strecke wartet mit einigen engen Kurven auf. Ansonsten eher problemlos zu fahren. Nehmen Sie nach dem Dorfeingang die Abkürzung vor dem Baum links.

Schwarzwald:



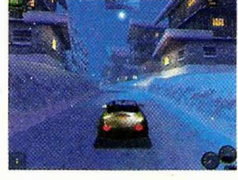
Eine Mischung aus befestigten Straßen und rutschigen Schotterwegen. Besonders auf den Waldstrecken empfiehlt sich eine ruhigere Gangart. Im Abschnitt auf der großen Wiese sind Sie oft schneller, wenn Sie nicht dem Straßenverlauf folgen, sondern übers Grün abkürzen.

Pyrenäen:



Eine hügelige Strecke mit einigen unübersichtlichen, weil hinter Kuppen versteckten Kurven. Empfehlenswert: Ein kurzes Getriebe und viel Abtrieb an der Hinterhand.

Alpen:



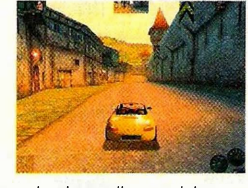
Extrem kurvig und hügelig und gleichzeitig eine der schönsten Strecken. Sie beginnen im Tal und gelangen über Passstraßen ins malerische und verschneite Bergdorf.

Autobahn:



Sehr schnelle Strecke mit lang gezogenen Kurven und vielen Geraden. Viele Abkürzungen. Versuchen Sie an den Verzweigungen stets die linke Abfahrt zu nehmen. Kurz vor Schluss erwartet Sie eine enge Stelle an einem Grenzübergang.

Auvergne



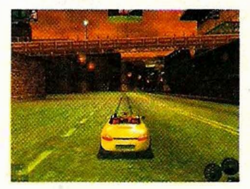
Leichte bis mittelschwere Kurven, mit einer ziemlich engen Passage durch eine mittelalterliche Stadt. Hier befinden sich auch einige Abzweigungen. Probieren Sie am besten selber, welche der Alternativrouten Ihnen am ehesten liegt.

Normandie:



Insgesamt mittelschwerer Kurs mit relativ gut einsehbaren Kurven. Um abzukürzen, fahren Sie am großen Bauernhof im mittleren Streckenabschnitt vor den gestapelten Heuballen scharf links. Der Weg zurück auf die reguläre Strecke führt über die kleine Sprungschanze links.

Industriegebiet:



Sehr schneller Kurs mit langen Geraden. Einige Kurven sind allerdings mit Vorsicht zu genießen, da sie nicht mit Topspeed genommen werden können. Zwei lohnende Abkürzungen finden Sie in der Nähe des Stahlwerks. Suchen Sie nach den Toreinfahrten in die Hallen.

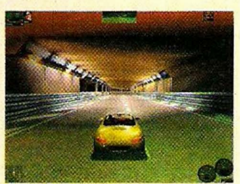
Korsika:



Wunderschöne Strecke mit verwirrend vielen Abzweigungen. Steiler Streckenverlauf, viele enge Kurven und Tunnel. Nehmen Sie an der ersten Abzweigungsmöglichkeit die Holzbrücke in den alten Minenschacht.

Rundkurse:

1. Monte Carlo 1



Rundkurs durchs mondäne Fürstentum. Der Formel-1-Strecke am ähnlichsten, aber nicht mit ihr identisch. Enge Kurven und Gassen drücken aufs Durchschnittstempo.

2. Monte Carlo 2



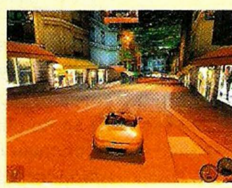
Dem ersten Kurs recht ähnlich, allerdings etwas enger. Passen Sie gegen Rundenende auf dem Casinovorplatz auf, dass Sie nicht in den runden Springbrunnen donnern.

3. Monte Carlo 3



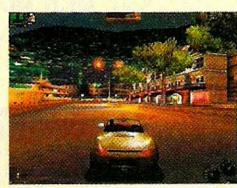
Länger und etwas schneller als Kurs zwei, dafür aber auch mit mehr Kurven bestückt. Je nach Spielmodus finden Sie in jeder Monte-Carlo-Strecke übrigens Abkürzungen.

4. Monte Carlo 4:



Wiederum etwas länger als Kurs drei, die Kurven lassen sich allerdings gut nehmen und auf den Geraden werden recht ordentliche Höchstgeschwindigkeiten erreicht.

5. Monte Carlo 5:



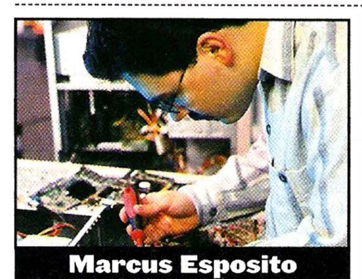
Der insgesamt schnellste der fünf Kurse in Monte Carlo. Schnelle, lange Kurven gepaart mit langen Geraden ermöglichen hohen Top-Speed im größten Gang.

Team meldet, sollte außer einem Talent für wilde Fahrmanöver eine lockere Einstellung zur Straßenverkehrsordnung mitbringen: Neben diversen Fahrübungen wie Slalom oder Powerslide stehen hier nämlich riskante Hochgeschwindigkeitsfahrten auf dem Programm, bei denen Ihnen die wachsame Polizei mit Porsche-Streifenwagen im Nacken sitzt. Auf diesen hektischen Auslieferungsfahrten müssen Sie Neufahrzeuge unter Zeitdruck und unbeschädigt bei der ungeduldigen Kundschaft abliefern.

Die Evolution-Cups schließlich stellen die vielleicht interessanteste Alternative dar. Hier wandeln Sie auf den Spuren der Porsche-Geschichte durch die drei großen Epochen des Unternehmens: Die klassische, die „goldene" und die moderne Ära bieten verschiedene Wettbewerbe, die jeweils über mehrere Strecken führen. Die Teilname an jedem Turnier kostet natürlich Startgebühren und auch die fahrbaren Untersätze bekommen Sie hier nicht gratis. In diesen Rennen haben Sie außerdem die Möglichkeit, Ihr Auto individuell auf die Strecke einzustellen oder – das nötige Kleingeld vorausgesetzt – mit Tuningteilen aufzumotzen. Je nach Platzierung erhalten Sie in jedem Evolution-Rennen Meisterschaftspunkte, die sich auf Ihrem Bankkonto als warmer Dollarregen niederschla-

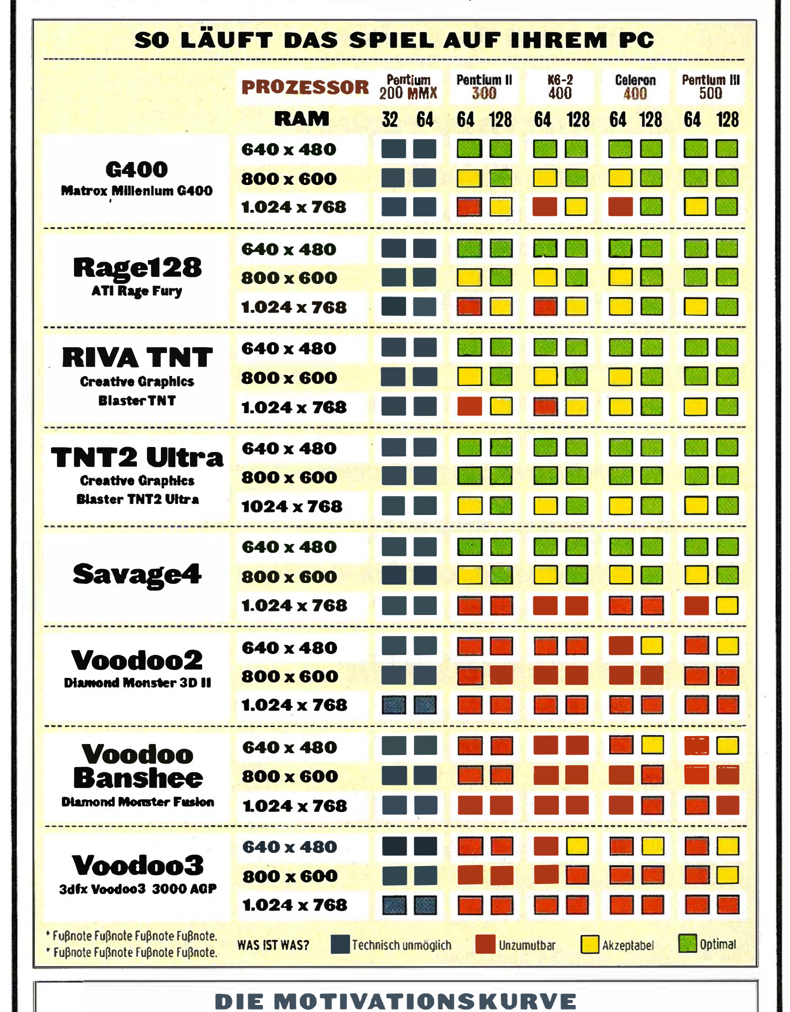
Testcenter — Need for Speed: Porsche

Installiert und läuft



Need for Speed: Porsche **läuft nur auf Grafikkarten mit Nvidia-Chipsatz wirklich flüssig. Mit einer Voodoo3 3500 ließ sich in fast keiner Einstellung ein sauberes Spielgefühl aufbauen.**

- Selbst wenn Sie die Auflösung auf 640x480 herunterschrauben, werden Sie mit einer V3 kein wirklich flüssiges Spiel bekommen. Im Gegensatz dazu: Selbst mit einer TNT2 kann man in 1.600x1.200 flüssig spielen, wenn man ein paar Details ausschaltet.



SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

	PROZESSOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 Matrox Millenium G400	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
Savage4	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar

* Fußnote Fußnote Fußnote Fußnote.
* Fußnote Fußnote Fußnote Fußnote.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Need for Speed: Porsche bietet viel fürs Geld: Vier unterschiedliche Spielmodi halten den Fahrer bei der Stange. Das Freispielen der heißen Öfen sorgt für zusätzliche Motivation.

GESAMTSPIELDAUER: ca. 40 Std.

BESESSEN
ENTHUSIASTISCH
HOFFNUNGSVOLL
DESINTERESSIERT
FRUSTRIERT

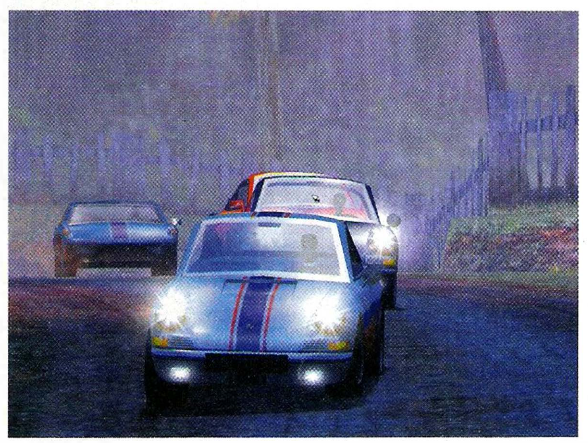
1. Raserfreude pur. Grafik und Sound begeistern auf den ersten Blick.

2. Die Beherrschung der heißen Sportwagen erfordert einige Übung.

3. Die ersten Meisterschaften sind geschafft, jetzt müssen alle Autos freigespielt werden.

4. Der Schwierigkeitsgrad zieht ordentlich an, die Motivation bleibt hoch.

SPIELZEIT IN STD. 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40



LEGENDEN UNTER SICH Dank überlegener Motorleistung haben die 911er keine Schwierigkeiten, den VW-Porsche hinter sich zu lassen.

Need for Speed ist die derzeit beste Alternative zu einem echten Porsche.

gen. Wer nach dem letzten Wettbewerb die Mindestpunktzahl erreicht hat, rückt vor in die nächste Epoche und kann seine sauer verdienten Moneten für die neuesten Porsche-Modelle ausgeben.

Ganz gleich, für welchen Fahrmodus Sie sich entscheiden: *Need for Speed* bietet in der fünften Auflage grundsätzlich sowohl Rundkurse als auch die aus dem ersten Teil der Serie bekannten und populären Etappenstrecken. Fahrerisch und optisch stellen diese Kurse die älteren *Need*



ALLES IM BLICK Die Innenräume der Autos inklusive der Porsche-Armaturenbretter sind komplett in 3D berechnet.



DIE KLASSIKER Leistungsmäßig halten diese Oldies mit heutigen Mittelklassewagen nicht mit. Aber wen stört das, bei dem Aussehen?



MAURERPORSCHE Obwohl er relativ preisgünstig und schnell war und über ausgezeichnete Fahreigenschaften verfügte, erreichte der 944 nicht annähernd den Kult-Status der 911er-Baureihe.



MEINUNG

Raserherz, was willst Du mehr? Vielleicht einen besseren Mehrspielermodus!

Florian Stangl

Schon das Röhren der Motoren im Heck sorgt für Herzklopfen, doch dann setzt das famose Streckendesign noch einen drauf. Der Porsche-Renner sticht seine Konkurrenz locker durch perfektes Design aus und begeistert mit dem unterschiedlichen Fahrgefühl, das stark vom gefahrenen Wagen abhängt. Doch am besten gefallen mir die beiden neuen Spielmodi, die eigentlich zwei eigenständige Spiele sind, die EA in ungewohnter Großzügigkeit nicht gesondert verkauft. Wer *Driver* mochte, liegt bei *Factory Driver* richtig; wer *Gran Turismo* auf der PlayStation zockte, wird *Evolution* lieben. Fans des ersten *Need for Speed* haben ohnehin keinen Grund zu meckern - außer, sie mögen Porsche nicht. Schade ist es um die witzigen Mehrspielermodi des Vorgängers, die leider fehlen.

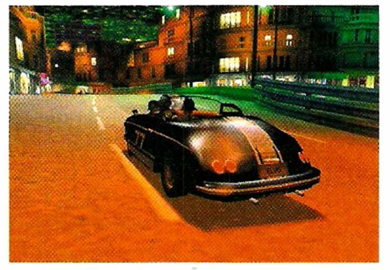
for Speed-Strecken klar in den Schatten. Exklusive Autos verlangen nach einem mondänen Betätigungsfeld, und so prügeln Sie Ihre Sportwagen an den schönsten Orten Europas über die Straßen. Von einer kurvenreichen Bergstrecke auf Korsika über einen Highspeed-Kurs auf der deutschen Autobahn bis hin zu mehreren Varianten des legendären Grand-Prix-Parcours von Monte Carlo reicht die Auswahl. Insgesamt stehen 14 Strecken auf dem Programm, leichte Modifikationen der Abzweigungen und das Umkehren der Fahrtrichtung sorgen für zusätzliche Abwechslung.

Fahrerisch entfernt sich *Need for Speed* mit dem aktuellen Teil vom simplen Raserspiel und macht einen deutlichen Schritt in Richtung Simulation. Gerade die frühen 911er - besonders der erste Turbo - stehen im Ruf, sich im Grenzbereich als giftige Heckschleudern zu entpuppen. Genau dieses Fahrverhalten legen diese Wagen dann auch im Spiel an den Tag und genau wie im richtigen Leben müssen Sie bei schneller Fahrt höllisch Acht geben, sonst riskieren Sie hässliche Kratzer im edlen Lack. Wer sich schwerwiegendere Beschädigungen zuzieht, erleidet einen Leistungsverlust. Geplatzte Reifen und Motoren sind der Albtraum eines jeden Porsche-Lenkers. Dank der lebensnahen Fahrphysik können Sie allerdings die meisten dieser Ausrutscher noch abfangen. Auch das funktioniert ganz ähnlich wie in einem echten Porsche: Ein beherzter Gasstoß und eine leichte Lenkradkorrektur reichen oft aus, um das widerspenstige Hinterteil zur Vernunft zu bringen.

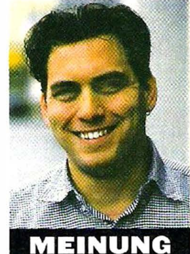
Die Beherrschung des eigenen Autos ist gerade in höheren Ligen ein absolutes Muss, da die Computergegner hier pure Kampflinie fahren und die zahlreichen Abkürzungen auf den Strecken konsequent nutzen.

Sascha Gliss

Freude am Fahren – Need for Speed: Porsche ist der vielleicht beste Grund, sich ein ordentliches PC-Lenkrad zuzulegen.



HOT IN THE CITY Im offenen Speedster durch das nächtliche Monte Carlo.



MEINUNG

Grafisch und fahrerisch top. Das perfekte Rennspiel heißt Need for Speed: Porsche.

Sascha Gliss

Need for Speed-Fans der ersten Stunde dürfen aufatmen: Electronic Arts hat sich die Beschwerden der Spieler zu Herzen genommen und mit *Porsche* den umfangreichsten und realistischsten Teil der Serie geschaffen. Die Strecken und Autos sehen hervorragend aus und sind erstaunlich detailliert. Vom spielautomatenähnlichen Fahrgefühl der Vorgänger verabschiedet sich Teil fünf zum Glück: Die Fahrphysik ist endlich wirklichkeitsgetreu genug, um für gesunde Adrenalinstöße zu sorgen. Ein Lenkrad ist daher zum vollkommenen Genuss der schwäbischen Boliden fast schon Pflicht. Für gehörige Langzeitmotivation sorgen schließlich die zahlreichen Wettbewerbe, Spielmodi und Fahrzeuge. Wem das nicht reicht, wird wie bei den Vorgängern im Internet reichlich Nachschub finden. Die in *Need for Speed* übliche Datenbank mit multimedialem Glitterwerk zur Firmenhistorie der Sportwagenschmiede ist ein zusätzliches Schmankerl, eine Fundgrube an Informationen und rundet den hervorragenden Gesamteindruck ab.

TESTURTEIL – Need for Speed: Porsche

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **NfS: Porsche** 5/2000 – Die neue Referenz der Fahrsimulationen. Grafik, Realismus, Motivation: Hier stimmt alles.
- **Driver** 11/99 – Als Steve-McQueen-Verschnitt rasen Sie für den Mob durch US-Großstädte.
- **NfS: Brenn. Asphalt** 8/99 – Rasen für Kohle. Sieht im Vergleich zum Nachfolger alt aus.
- **Käfer Total** 4/2000 – Hübsche Grafik und abwechslungsreiche Disziplinen.
- **N.I.C.E. 2** 12/98 – Rennsport brutal: Per Bleihagel aufs Siegerpodest.

GRAFIK .... Sehr gut
Spektakuläre Lichteffekte auf detaillierten Karossen.

SOUND .... Sehr gut
Stilecht: Brüllende Motoren und quietschende Reifen.

STEUERUNG .... Gut
Mit Lenkrad perfekt. Tastatur nur bedingt geeignet.

MEHRSPIELER .... Ausreichend
Langweilig: Simple Rennen für bis zu acht Piloten.



90%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium MMX 200	Pentium MMX 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 150 MB	HD: 300 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8

Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Stark im Mittelfeld

Eidos' vergnüglicher Fußballbeitrag ist schulmäßig für Anfänger gestrickt – zulasten der Komplexität.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Silicon Dreams** ■ VERTRIEB **Eidos** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK
- Die original Ligateams seit 68
- Der leichteste Einstieg seit *Bundesliga Stars 2000*
- Die dümmlichsten Reporterkommentare seit Heribert Fassbender

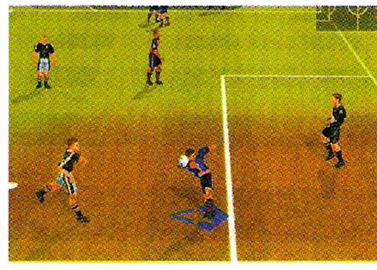
Nachdem der einstige Häkelkanal tm3 zur Heimat für Fußballfans umfunktioniert worden ist, beginnt auch am PC eine neue Zeitrechnung: Dank UEFA kann selbst der behäbigste Sofastürmer das runde Leder kunstvoll durchs Stadion treten.

Eidos gelingt zwar trotz wertvoller Lizenz nicht das Kunststück, Genreprimus EA Sports ins Abseits zu stellen, doch zumindest eine Qualität hebt das Spiel aus der Masse heraus: Während die *FIFA*-Serie mit ihrer Realitätsnähe Anfänger erstmal aus vollem Lauf vor den Kopf stößt, bietet *UEFA* Jux ohne Muskelkrampf vom Dauertraining. Begleitet von der Mannschaft Ihres Herzens, inklusive der Originaltrikots und echter Namen, laufen Sie vom Fleck weg in die europäischen Großarenen ein, um echte Champions-League-Luft zu schnuppern. Entweder spielen Sie dazu die aktuelle Saison nach, denken sich Fantasiepartien zweier Teams der Liga aus oder versuchen die Fußballhistorie zu verändern, indem Sie in alle Finals seit 68 aktiv eingreifen – jeweils ab einer festgelegten Schlüsselstelle. Lustig-dämliche Nebensache in diesem Zusammenhang: Auf den Banden der Urzeit-Endspiele wird bereits Sonys Playstation beworben.

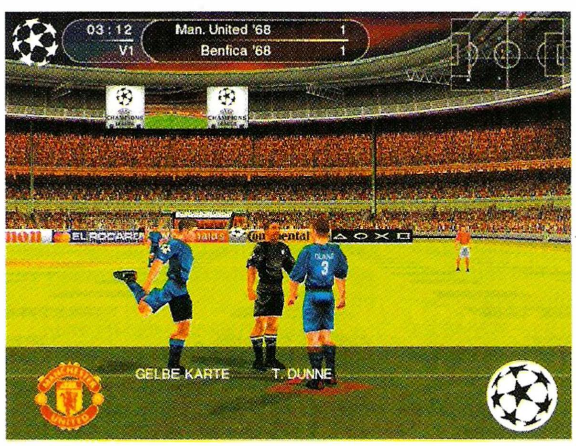
Frei einstellbar ist die simple Steuerung über acht Knöpfe für Standardaktionen wie Schuss, Pass oder Stochern. Dasselbe gilt im Grunde für den Schwierigkeitsgrad, allerdings treibt auch dessen höchste Stufe keinem Profi Schweißperlen aus den Poren. Viel zu sehr neigt dafür der Ablauf Richtung Actionecke. Trotz eigenhändig bestimmbarer Formationen und Taktiken sind die Ballwechsel einfach und schnell. Entsprechend hoch ist die Trefferfrequenz und weil mit etwas Glück sogar Sololäufe von der Mittellinie aus zum Erfolg führen, werden noch wahre Gamepad-Dilettanten den Ball wiederholt über die Torlinie stolpern. Komplexe Spielzüge und übermäßig viele Schautricks dürfen Sie von *UEFA* also um Himmels Willen nicht erwarten. Grundsätzlich stürmt man geradeaus nach vorne, fertig. Die Anzahl der Kameraperspektiven ist auf drei beschränkt, als Ausgleich lassen sich Höhe und Nähe frei justieren.

tm3-Quasselonkels, die prima Souffleure für Helge Schneider abgeben würden („Ein gefährlicher Schuss – und kontrovers dazu!"), kommentieren das Geschehen wenig geistreich, tun dem Bolzspaß aber keinen Abbruch. „Nur" gut ist *UEFAs* Vorstellung aus dem technischen Blickwinkel: Stellenweise bewegen sich die Spieler, als würden Sie an Rückgratversteifung leiden und das Publikum ist Farbenmatsch – dank hoher Auflösungen und sonst hübscher Texturen reicht es trotzdem für den Grünbereich. Nicht unerwähnt soll zuletzt ein ärgerliches Testergebnis bleiben: Auf keinem Rechner mit Voodoo-3-Karte bekamen wir *UEFA* absturzfrei zum Laufen.

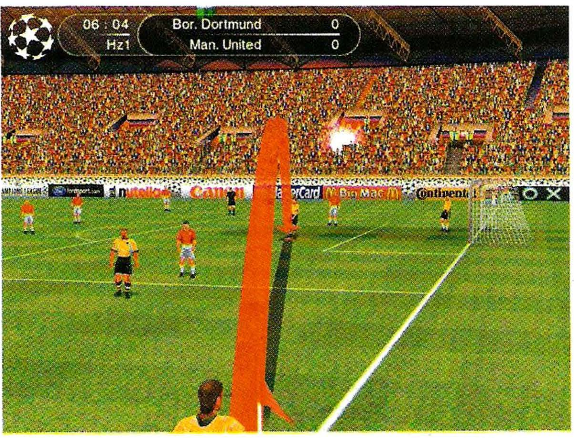
Daniel Ch. Kreiss



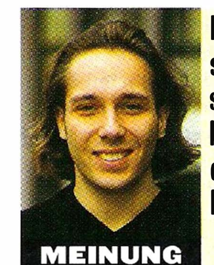
STOCHERN UND STECHEN Taktiker schlagen die Hände über dem Kopf zusammen.



KLAFFENDES ZEITLOCH Beim Finale 1968 werden BigMac und Playstation beworben: Äh, hallo? Von der Digitalanzeige ganz zu schweigen.



BOGENLAMPE Die Steuerung unterscheidet sich nicht wesentlich vom Standard, ist nur eben auf das wirklich Nötige reduziert.



MEINUNG

Eine Fußballumsetzung, bei der selbst Anfänger keinen Knoten in den Fingern bekommen.

Daniel Ch. Kreis

UEFA ist das Richtige für lustiges Feierabendgebolze, das durch Tiefgang nur vermurkst würde. Hier gegen den Ball getreten, da den Fuß hingehalten, schon jubelt man das erste Mal. Mir macht so was Spaß, *FIFA*-gestählte Profis werden hingegen unterfordert aufheulen. Ein bisschen Alibifunktion scheint der Geschichtsmodus zu haben, denn vom Alltag der League unterscheidet er sich nicht mal in Details. Übrigens: Die Stilblüten aus dem Off zählen mittlerweile zu meinen Lieblingswitzen.

TESTURTEIL UEFA Champions League 99/2000

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

FIFA 2000 12/99
Der regierende Genrekönig. Wer hier siegt, darf sich Meister nennen.

FIFA 99 1/99
Technisch eben etwas schwächer, spielerisch trotzdem weiterhin top.

Bundesliga Stars 2000 9/99
Die abgespeckte Variante von EA Sports für den Massenmarkt.

UEFA CL 99/2000 5/00
Für Anfänger toll, während Profis unterfordert werden. Technisch nicht so perfekt wie die Referenz.

Fußball Internat. 11/99
In allen Belangen Durchschnitt. Für die Mittagspause trotzdem lustig.

GRAFIK .... Gut
Etwas steife Bewegungen, trotzdem sehr telegen.

SOUND .... Befriedigend
Unfreiwillig komische Kommentare.

STEUERUNG .... Gut
Leicht anwendbar, nicht all zu vielseitig.

MEHRSPIELER .... Gut
Ein actionreicher Partygag, auch für Einsteiger.

71%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II/233	Pentium III 500
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 10 MB	HD: 10 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC **2** Netzwerk **4** Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Bodenkrieg der Sterne

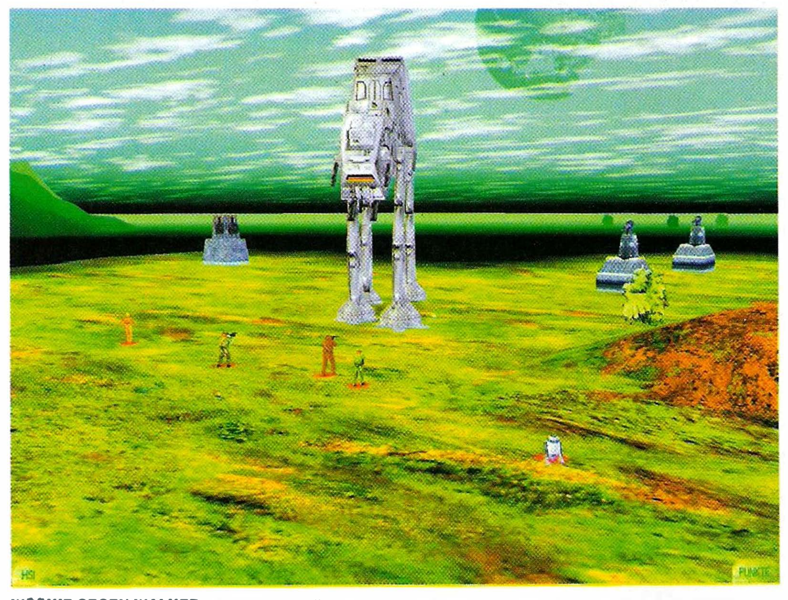
LucasArts' Echtzeit-Epos geht - technisch umgekrempelt - endlich an den Start. Hat sich das Warten gelohnt?

FAKTEN ■ ENTWICKLER **LucasArts** ■ VERTRIEB **THQ** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Zwei Kampagnen in einer
- 24 Einzelspieler-Missionen
- 27 Mehrspieler-Karten
- Über 40 Einheiten
- Missionsgenerator für Einzelgefechte

Schlüpfen Sie in die Uniform eines imperialen Feldherrn: Gigantische AT-AT-Kampfroboter, Horden von Sturmtruppen und TIE-Fighter-Geschwader warten nur auf Ihre Befehle. Ruhm und Ehre erwarten Sie als erfolgreichen Schlachtenlenker des Imperiums. An Misserfolge sollten Sie besser nicht denken, schließlich ist kein Geringerer als Darth Vader Ihr Boss in *Force Commander*.



WOOKIE GEGEN WALKER Auf Endor müssen Sie den Schutzschildgenerator des Todessterns zerstören. Im Nahkampf würde das AT-AT unsere Helden normalerweise einfach platttreten.

Bodengefechte spielen in der Star-Wars-Trilogie eher eine untergeordnete Rolle. Bis auf die epische Schlacht auf dem Eisplaneten Hoth (*Das Imperium schlägt zurück*) und den Kampf um den Mond Endor (*Rückkehr der Jedi Ritter*) standen sich die Rebellen und das Imperium in den drei Filmen hauptsächlich im Weltraum gegenüber. *Force Commander* verabschiedet sich vom luftleeren Raum und versetzt Sie in die Rolle des imperialen Bodensoldaten Brenn Tantor. Nachdem Ihr direkter Vorgesetzter im Kampf gefallen ist, werden Sie zum Leutnant befördert und tauschen somit die weiße Panzeruniform der Sturmtruppen mit dem Kommandantensessel an Bord eines Sternzerstörers. Hier führen Sie von nun an Ihre Untergebenen über das holografische Interface (HSI) gegen die Feinde des Imperators ins Feld. Wie der Name erahnen lässt, liefert das HSI Ihnen eine dreidimensionale Ansicht des Einsatzgebiets und sämtlicher Einheiten. Um im Schlachtgetümmel nicht den Überblick zu verlieren, lässt sich die virtuelle Kamera (fast) frei positionieren und zoomen. Ursprünglich war für das LucasArts-Echtzeitspektakel eine eher

■ IN DER ERSTEN REIHE Eine gut befestigte imperiale Landeplattform in Nahaufnahme. Diese Perspektive ist allerdings zum Spielen nicht empfehlenswert, da die Übersicht auf der Strecke bleibt.

Star-Wars-Sixpack

Eine Mission im Spiel basiert auf *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*. Hier treffen Sie auf prominente Bekannte.

1 **Han Solo**
Der verwegene Schmuggler im Dienst der Rebellen muss den Schutzschildgenerator zerstören. Seine Begleiter schützen ihn beim Eidringen ins Gebäude.

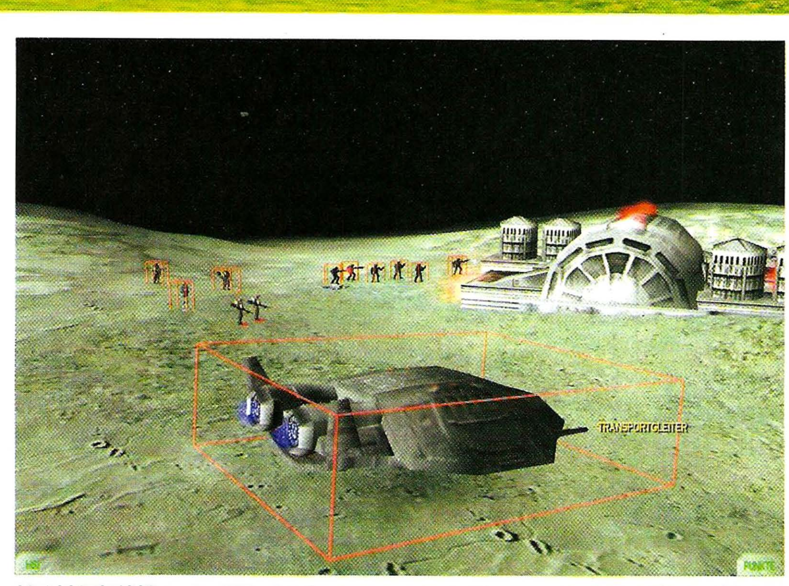
2 **Leia Organa**
Die Prinzessin von Alderaan besitzt einen besonders guten Draht zu den Ewoks, die sie als Verbündete anwerben kann.

3 **C3PO**
Der Protokolldroide unterstützt Leia bei ihren Bemühungen, die Ewoks als Freunde zu gewinnen.

4 **R2D2**
Der fahrende Mülleimer stört mit seinen Systemen die Überwachungssensoren des Imperiums.

5 **Luke Skywalker**
Wie im Film *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* muss der junge Held es mit seinem Vater Darth Vader aufnehmen.

6 **Chewbacca**
Der riesige Wookie unterstützt seine menschlichen Rebellenfreunde als starker und unerschrockener Kämpfer.



GEWISSENSBISSE **In der Mitte der Kampagne wechseln Sie unvermittelt die Seiten und kommandieren für die zweite Hälfte des Feldzugs das Bodenheer der Rebellenallianz.**

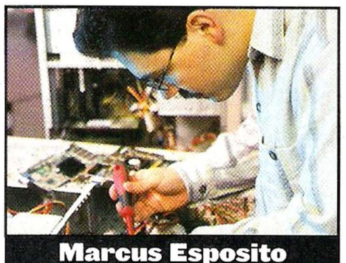
konventionelle, isometrische Perspektive geplant. Um technisch auf der Höhe der Zeit zu bleiben, stellten die Entwickler jedoch die Arbeiten an dieser Version ein und verpassten dem Spiel eine 3D-Engine à la *Earth 2150.*

Sie starten Ihre Offizierslaufbahn im Dienst des Imperiums mit einer Übungskampagne auf dem Wüstenplaneten Tatooine, der Heimat von Luke Skywalker. Die Handlung setzt zu Beginn des ersten Star-Wars-Films ein: Die Allianz hat die Pläne des Todessterns geklaut und sie mit den Droiden C3PO und R2D2 zu Obi-Wan Kenobi nach Tatooine geschickt. Sie kommandieren nun den Suchtrupp, der losgeschickt wurde, um die rebellischen Roboter und die brisanten Blaupausen wiederzufinden.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Echtzeitstrategietiteln verzichtet *Force Commander* auf Rohstoffabbau und Ressourcenmanagement. Als Universalwährung im Spiel fungieren die Beförderungspunkte, die ähnlich wie die Prestigepunkte der *Panzer General*-Serie funktionieren und somit in etwa Ihr Ansehen beim Generalstab repräsentieren. Für jedes erfüllte Missionsziel und jede zerstörte Feindeinheit wird Ihr Punktekonto aufgestockt.

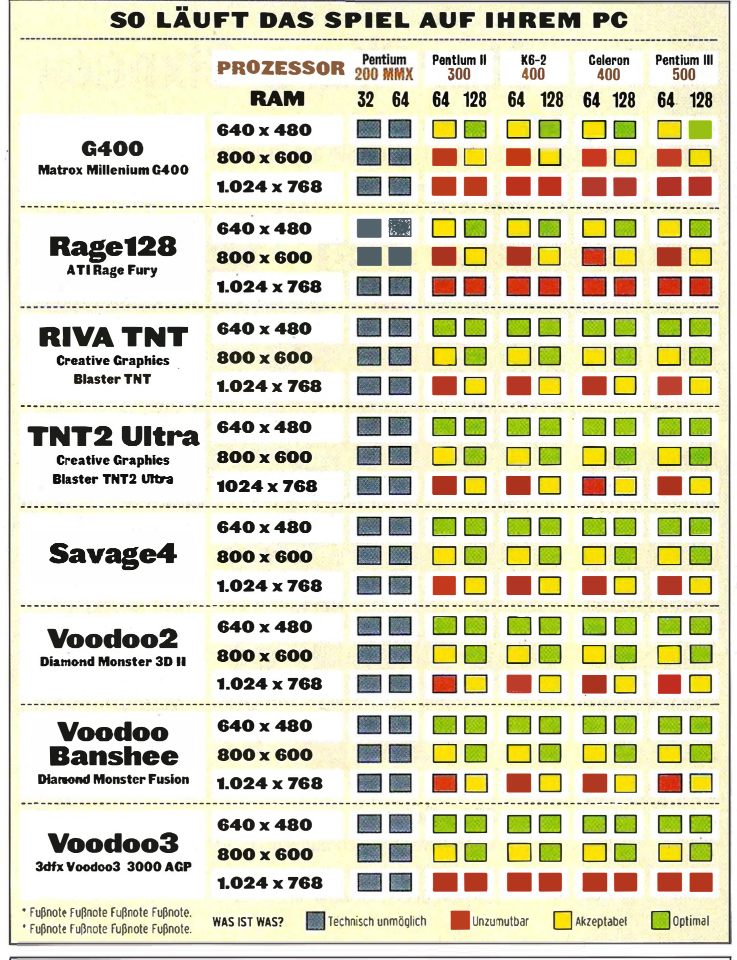
Testcenter Force Commander

Installiert und läuft



Force Commander zeichnet sich durch seinen RAM-Hunger aus. Bei fast allen Grafikkarten das gleiche Bild: mit 64 MB RAM Hauptspeicher bei hoher Auflösung kaum spielbar.

- Wenn Sie die Auflösung auf 640x480 heruntersetzen, erhalten sie selbst auf älteren Rechnern gute Frameraten. Beachten Sie, dass bei hohem Gegneraufkommen (z.B. Mehrspieler) auch ein Pentium III in die Knie geht.



SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

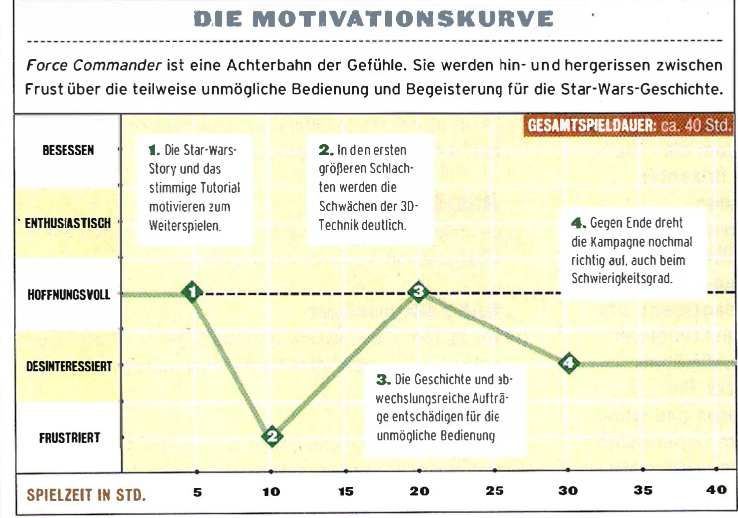
	PROZESSOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 Matrox Millenium G400	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
Savage4	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar

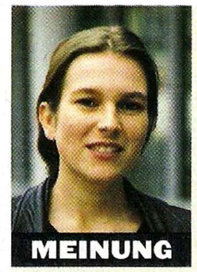
* Fußnote Fußnote Fußnote Fußnote.
* Fußnote Fußnote Fußnote Fußnote.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Force Commander ist eine Achterbahn der Gefühle. Sie werden hin- und hergerissen zwischen Frust über die teilweise unmögliche Bedienung und Begeisterung für die Star-Wars-Geschichte.





MEINUNG

Mit aller Macht 3D – das konnte nicht gut gehen

Petra Maueröder

Echtzeitstrategie im Star-Wars-Universum - das ist etwas, worauf nicht nur ich Monate, ach was sag ich, Jahre gefreut hatte. Und *Force Commander* schafft es tatsächlich, dass ich mich stellenweise wie der treu ergebene Diener von Lord Vader fühle, der im Auftrag des Imperators die lästigen Rebellen rund um Milchbubi Luke Skywalker ausräuchert. Spannend, wenn man all das nachspielen kann, was man in den Filmen nicht sieht. Trotzdem hat's LucasArts wieder mal verbockt. Problem 1: Im Gegensatz zum brillanten *Indiana Jones*-Abenteuer aus gleichem Haus ist das Spieldesign nicht so gut, als dass man über die indiskutable Grafikqualität hinweg sehen könnte. Problem Nummer 2: Die Perspektive sorgt für die üblichen Verwirrspielchen - man schwenkt und scrollt grundsätzlich in die „falsche" Richtung. Was nicht zuletzt an der unnötig großen Bedienleiste liegt, die den Netto-Bildausschnitt zusammendampft. Wegen Schlampereien beim Routefinding und der Einheiten-Unausgewogenheit ist *Force Commander* selbst für Star-Wars-Fanatiker kaum empfehlenswert!

Trotz filmreifer Story und origineller Missionen verpasst Force Commander den Sprung in den Strategie-Olymp.

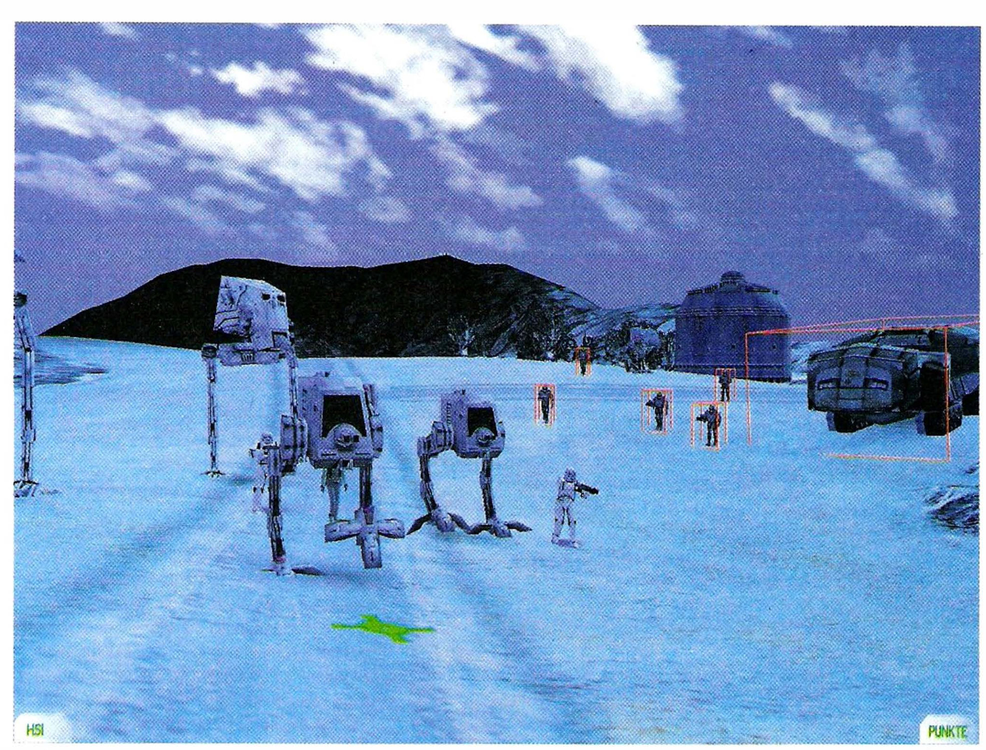
Mit diesem Vorrat bezahlen Sie sämtlichen Nachschub, Wartungs- und Reparaturkosten belasten Ihr Punktereservoir zusätzlich.

Neue Einheiten für Ihre Streitmacht produzieren Sie nicht etwa selber vor Ort, stattdessen sind Sie auf die Vorräte des Sternzerstörers im Orbit angewiesen. Insgesamt stehen drei Versorgungsschiffe zur Verfügung, die nur eine bestimmte Art von Einheiten transportieren können. Die Barkasse ist das größte der drei und versorgt Sie mit schwerem Gerät wie den gigantischen AT-AT-Walkern. Das Landungsschiff bringt leichte Einheiten wie Sturmtruppen oder AT-PT (eine Art Ein-Mann-Mech) ins Einsatzgebiet. Die Konstruktionsfähre schließlich ist für den Ausbau der Basis zuständig und liefert Ihnen Gebäude und Geschütze. Jeder dieser Transporter benötigt eine gewisse Flugzeit vom Mutterschiff auf die Oberfläche und zurück; Dies ersetzt die genreübliche Gebäudebauzeit und verhindert Basisaufbau im Sekundentakt.

Die eigentlichen Kampfeinheiten sind größtenteils aus den drei Kinofil-



FAMILIENTREFFEN Verschiedene AT-Walker im Größenvergleich. Der riesige AT-AT ist dank schwerer Panzerung am robustesten.



AUF IN DEN KAMPF Im Morgengrauen formiert sich eine imperieale Kommandoeinheit vor der eigenen Basis. Im Vordergrund sehen Sie die AT-PTs, eine Art Mini-Mech, die extra für das Spiel entwickelt wurden.

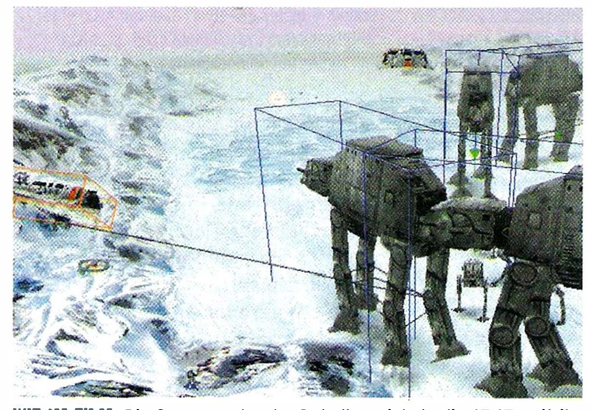


Der Fluch der Technik: LucasArts hat klare Chancen vergeben

Sascha Gliss

MEINUNG

Mit entsprechender Grafik und viel Feintuning hätte *Force Commander* ein kleiner Hit werden können. Dass die 3D-Ansicht nicht funktioniert, merkt man spätestens dann, wenn deswegen ganze Truppen und Missionen verloren gehen. In Nahaufnahme darf man sich hübsche AT-ATs anschauen, dafür geht der Überblick verloren. Aus der Distanz hat man zwar die Übersicht, dafür kann man seine Einheiten nicht mehr auseinander halten und/ oder gezielt anklicken. Das Spiel selbst ist gar nicht schlecht, hat man sich erst mal an genreuntypische Spezialitäten wie die „Beförderungspunkte" gewöhnt. Die Missionen sind durchaus abwechslungsreich und die Story fügt sich nahtlos in die Ereignisse der ersten Trilogie ein. Dem gegenüber stehen hässliche Menüs und pixelige Zwischensequenzen, die so gar nicht zum durchgestylten Look des *Star Wars*-Universums passen wollen.



WIE IM FILM Die Snowspeeder der Rebellen wickeln die AT-ATs mit ihren Harpunenkabeln ein. Ohne Luftabwehr sind die Walker verloren.

men bekannt, allerdings bietet das Spiel, besonders auf der Seite der Rebellen, einige echte Neuentwicklungen. Für die Allianz ziehen beispielsweise erstmals Schwebepanzer, Protonentorpedowerfer und Elitesoldaten in den Kampf. Das Imperium hat sein Arsenal mit AT-PTs, Flugabwehr-Walkern und Artilleriegeschützen aufgerüstet. Außer den anonymen Standardeinheiten treffen Sie natürlich auch auf Star-Wars-Prominenz: Han Solo, Luke Skywalker und Darth Vader sind nur einige der Filmcharaktere, die Sie in bestimmten Missionen auf dem Schlachtfeld dirigieren können.

Eine besondere Bedeutung kommt bei fast allen Gefechten der Infanterie zu: Die meisten Gebäude und Geschütze im Spiel können von den flinken Fußsoldaten eingenommen werden und in einigen Missionen hat die Eroberung bestimmter Komplexe oberste Priorität. Um zu verhindern, dass sich der böse Feind Ihre teuer erkauften Immobilien unter den Nagel reißt, können Sie je nach Art des Gebäudes bis zu sechs eigene Soldaten als Verteidiger abstellen.

Was die Steuerung anbelangt, geht *Force Commander* den traditionellen Weg: Das Spiel bietet sämtliche im Genre gebräuchliche Befehle und Tastaturkürzel, Echtzeitstrategen mit etwas Erfahrung werden sich schnell heimisch fühlen. Ganz und gar nicht traditionell ist der Aufbau der Kampagne. Insgesamt enthält das Spiel 24 Missionen, zwölf imperiale und zwölf für die Allianz der Rebellen. Diese Aufträge sind allerdings in eine einzige Kampagne eingebettet und werden durch die Story um Brenn Tantor zusammengehalten, die in zahlreichen Filmsequenzen erzählt wird. Nachdem sein jüngerer Bruder ihm nämlich den wahren Charakter des Imperiums vor Augen geführt hat, schlägt sich Brenn – und mit ihm der Spieler – von Gewissensbissen geplagt auf die Seite der Rebellenallianz. Das sorgt für einige unerwartete Wendungen, da Sie beispielsweise an Orte zurückkehren, die Sie zuvor für das Imperium befriedet haben, um dort die von Ihnen errichteten Basen für die gute Sache zu vernichten.

Neben dem Feldzug bietet *Force Commander* Einzelmissionen auf eigens hierfür entworfenen Landkarten. Diese Levels finden auch im Mehrspielermodus Verwendung, hier treten bis zu vier menschliche Gegner zum Kampf um die Galaxis an. Gespielt wird dabei entweder übers Netzwerk oder im Internet auf Microsofts Gaming Zone.

Sascha Gliss

TESTURTEIL — Force Commander

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Earth 2150 12/99
Das erste brauchbare 3D-Spiel dieses Genres ist immer noch unser Favorit.

Metal Fatigue 4/2000
3D-Titel mit Roboterkonstruktion und verschiedenen Kampfebenen.

Thandor 2/2000
Einheitsware. Nicht wirklich schlecht aber auch nichts Besonderes.

Warzone 2100 5/99
Storymäßig schwach auf der Brust, technisch allerdings top.

Force Commander 5/2000
Stimmungsvolle Story und tadellose Spielmechanik gepaart mit spielbehindernder, missglückter 3D-Optik.

GRAFIK .... Befriedigend
Trotz 3D wirkt die Grafik technisch überholt.

SOUND .... Sehr gut
Star-Wars-Soundtrack im Industrial-Remix.

STEUERUNG .... Befriedigend
Die 3D-Technik sorgt für Unübersichtlichkeit.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Ohne die Story ist das Spiel nur halb so gut.

67%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium II-333
64 MB RAM	128 MB RAM
12xCD-ROM	24xCD-ROM
HD: 454 MB	HD: 540 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 4
Anzahl der Spieler pro CD 2
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Menschen, Tiere, Mutationen!

Interplays abgefahrener Action-Shooter spielt mit den Möglichkeiten der Genmanipulation.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Computer Artworks** ■ VERTRIEB **Interplay** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **April 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Vier Genjäger
- Hunderte Mutationsmöglichkeiten
- Zwölf Levels
- Drei Schwierigkeitsgrade



INSEKTENAUFLAUF **Die Szene könnte glatt aus einem Film wie Starship Troopers stammen: Die insektoiden Gegner befinden sich oftmals in einer erdrückenden Überzahl.**



MEINUNG

Interplays Mutantenstadl geht trotz Originalität schon nach kurzer Zeit die Luft aus.

Andreas Sauerland

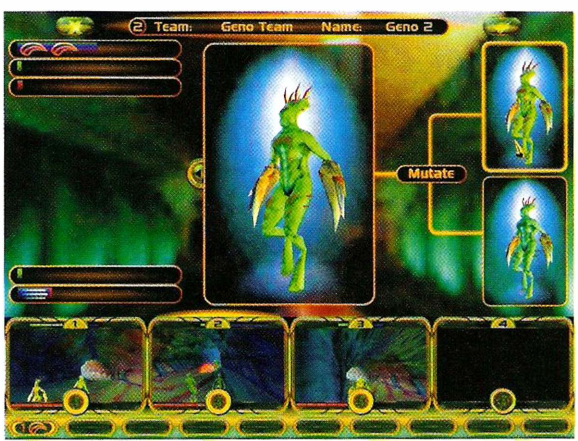
Trotz eines ausgeprägten Ekels vor allem, was mehr als vier Beine hat, konnte mich das Insekten-Opus Evolva zunächst durchaus fesseln. Nach einer Weile ließ die Begeisterung aber nach. So originell die Idee mit dem mutierenden Kampftrupp auch ist - die einzelnen Missionen laufen einfach insgesamt zu gleichförmig ab, um auf Dauer interessant zu sein. Gleiches gilt für die Grafik: Auf den ersten Blick haut einen das Ambiente buchstäblich vom Hocker, doch spätestens nach dem dritten Level fällt auf, wie wenig Abwechslung im Genland herrscht. So bleibt letztlich „nur" ein solider Shooter der etwas anderen Art - eine unterhaltsame Zwischenmahlzeit, gespickt mit mutierten Spinnenbeinen.

Im realen Leben ist die Genforschung ein umstrittenes Feld. Dessen ungeachtet lassen die Macher von Evolva Erbgut virtuell manipulieren, dass es nur so kracht - und verbraten das Thema zu einem echten Action-Knaller!

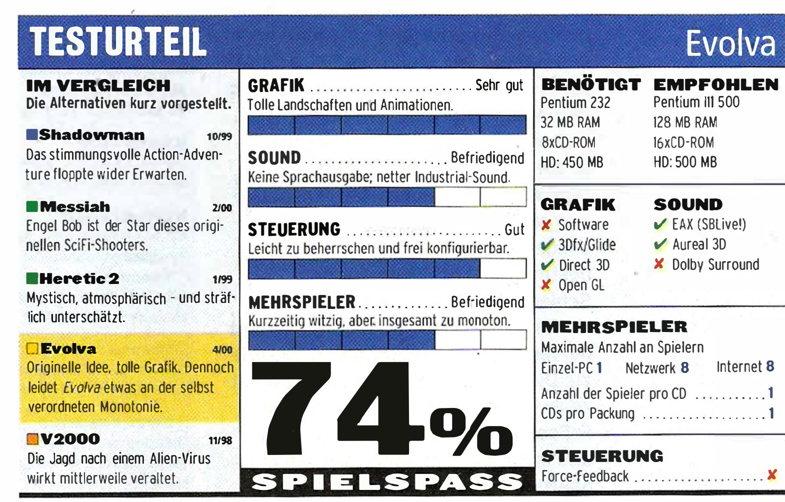
In Evolva lassen Sie Ihre Helden mutieren und erschaffen so im Handumdrehen einen Trupp individueller Kampfmaschinen.

Auf einem fernen Planeten ist das Chaos ausgebrochen: Ein außerirdischer Parasit hat sich unter der Oberfläche eingenistet und bringt nun eine Reihe grauenhafter Mutationen hervor. Um das Biest zu bekämpfen, wird ein Trupp aus vier Genjägern zusammengestellt. Sie übernehmen die Führung des Einsatzkommandos, indem Sie eine der Figuren durch zwölf Spielwelten lenken. Damit Ihre Mission nicht zu einem Spaziergang verkommt, schickt Ihnen der Parasit zahlreiche monströse Kreaturen entgegen, die auch aus einem Film wie *Starship Troopers* stammen könnten. Erschwerend kommt hinzu, dass Sie zu Beginn noch über keinerlei Waffen verfügen. Glücklicherweise sind Ihre Kämpfer aber mit einer interessanten Eigenschaft gesegnet: Haben sie einen Gegner erledigt, so können sie dessen Genstruktur ermitteln und einige seiner Fähigkeiten kopieren. Hat beispielsweise eine Ihrer Figuren eine ausreichende Anzahl fliegender Kreaturen getötet, können Sie sich selbst Stück für Stück Flügel wachsen lassen. Neben den üblichen „Töten Sie alle Gegner"-Standards gibt es auch Aufträge, in denen eine Herde unschuldiger Tiere vor Übergriffen durch die Mutanten geschützt werden soll. Die surrealistischen Landstriche erinnern dabei stellenweise an Dali-Gemälde, durch die sich Ihre Helden bewegen. Auch die überraschend clever agierenden Gegner können sich sehen lassen: Man muss schon ausgesprochen hart im Nehmen sein, um bei einer Horde aggressiver Riesenspinnen oder einer Armee von Borkenkäfern im XXL-Format keine Insektenphobie zu entwickeln.

Andreas Sauerland



GOTT SPIELEN **Anhand dieser Menüs lassen Sie Ihre Truppe mutieren. So erschaffen Sie in wenigen Sekunden neue Kampffähigkeiten.**



TESTURTEIL Evolva

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Shadowman 10/99
Das stimmungsvolle Action-Adventure floppte wider Erwarten.

Messiah 2/00
Engel Bob ist der Star dieses originellen SciFi-Shooters.

Heretic 2 1/99
Mystisch, atmosphärisch - und sträflich unterschätzt.

Evolva 4/00
Originelle Idee, tolle Grafik. Dennoch leidet *Evolva* etwas an der selbst verordneten Monotonie.

V2000 11/98
Die Jagd nach einem Alien-Virus wirkt mittlerweile veraltet.

GRAFIK .... Sehr gut
Tolle Landschaften und Animationen.

SOUND .... Befriedigend
Keine Sprachausgabe; netter Industrial-Sound.

STEUERUNG .... Gut
Leicht zu beherrschen und frei konfigurierbar.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Kurzzeitig witzig, aber insgesamt zu monoton.

74%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 232	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 450 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC **1** Netzwerk **8** Internet **8**
Anzahl der Spieler pro CD **1**
CDs pro Packung **1**

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Duell der Helikopter

Als Hubschrauber-Kampfpilot fliegen Sie modernstes Kriegsgerät aus Ost und West.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Razor Works** ■ PREIS **Ca. DM 100,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **N. n. b.**

AUF EINEN BLICK

- 3 Feldzüge
- 3 Einsatzgebiete
- Kompatibel zum Vorgänger Apache Havoc
- Bis zu vier Flügelmänner pro Mission
- Über 100 Einheiten



TARNUNG IST ALLES Der Comanche ist mit seiner schlanken Form für gegnerisches Radar nur schwer auszumachen. Der geöffnete Waffenschacht verschlechtert die Tarnung drastisch.

An brodelnden Konfliktherden rund um den Globus fliegen Sie mit dem amerikanischen Comanche oder dem russischen Hokum in die Schlacht.

Gleich drei Konflikte von nationalem Ausmaß müssen in *Enemy Engaged* ausgefochten werden. Taiwan, der Libanon und der Jemen sind die Kulissen, vor denen die gegnerischen Streitmächte aufeinander prallen. Als Pilot der roten Fraktion steigen Sie in den KA-52 Hokum, Angehörige der blauen Armee fliegen den ultramodernen RAH-66 Comanche. Die Einsätze werden Ihnen nicht von oben zugeteilt. Vielmehr verfolgen Sie die gesamte Kampagne am taktischen Bildschirm und können sich aus einer Vielzahl von Missionen Ihren Favoriten herauspicken. Im Cockpit angekommen, macht sich zunächst Enttäuschung über die nicht mehr ganz zeitgemäße Grafik breit. Die Landschaften sehen, gerade im Vergleich zu *Gunship!*, eher flach und langweilig aus. Fliegerisch gibt es keinen Grund zur Klage: Das Flugverhalten lässt sich wie üblich von „Einfach" bis „Realistisch" anpassen, allerdings hinkt *Enemy Engaged* der *Gunship!*-Konkurrenz in puncto Fluggefühl ein wenig hinterher. Die Stärke des Spiels sind die riesigen Schlachtfelder, auf denen ein simulierter Krieg abläuft, unabhängig davon, ob der Spieler sich nun einschaltet oder nicht.

Sascha Gliss

Realistische Helikopter-Simulation mit epischen Schlachten und altbackener Grafik.

TESTURTEIL — Enemy Engaged

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Gunship!** 5/2000 – Eine Klasse für sich: die derzeit beste Hubschrauber-Simulation.
- **Comanche 3 Gold** 7/98 – NovaLogics actionlastige Fliegerei im Voxel-Gewand: Leicht angestaubt.
- **Enemy Engaged** 5/2000 – Breit angelegte Kampagnen machen den grafisch mittelmäßigen Titel für Piloten mit Ausdauer interessant.
- **Team Alligator** 2/2000 – Unspektakuläre Helikopter-Simulation mit russischem Hauptdarsteller.
- **Apache Havoc** 2/99 – Der Vorgänger ist mit *Enemy Engaged* voll kompatibel.

GRAFIK ..... Befriedigend
Nicht mehr ganz zeitgemäßer Look

SOUND ..... Befriedigend
Nerviger Funkverkehr im Cockpit

STEUERUNG ..... Gut
Problemlos mit Joystick und Tastatur

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
In unserer Testversion noch nicht vorhanden.

72% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 265 MB	HD: 265 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

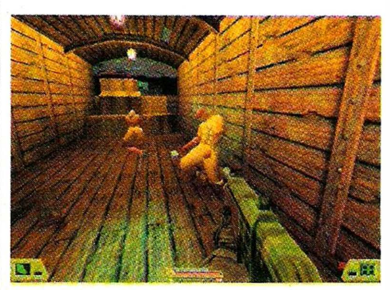
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✘

KURZTESTS

Soldier of Fortune

■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **Raven Software** ■ VERTRIEB **Activision** ■ USK **Ab 18 Jahren**



GETROFFEN Nur in grafischer Hinsicht kann Soldier of Fortune überzeugen.

In *Soldier of Fortune* ballern Sie sich als Mitglied einer Antiterroreinheit durch 25 Missionen, die an fiktiven Orten rund um den Globus angesiedelt sind. Obwohl das Spiel, das wegen seiner expliziten Gewaltdarstellungen schon im Vorfeld für hitzige Diskussionen sorgte, für den deutschen Markt deutlich entschärft wurde, bleibt ein ungutes Gefühl - denn auch spielerisch erreicht *Soldier of Fortune* den sonst von Activision gewohnten hohen Standard nicht. Trotz zwölf verschiedener Waffen und differenziertem Trefferzonensystem beim Gegner gestaltet sich die humorlose Terroristenmetzelei auf Dauer zu eintönig und einfallslos. *(as)*

SPIELSPASS 69%

WarCraft 2 – Battle.net-Edition

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Blizzard** ■ VERTRIEB **Havas Interactive** ■ USK **Ab 16 Jahren**



ANTIQUIERT Grafik und Spieltiefe wirken mittlerweile deutlich überholt.

Das 1996 erstmals erschienene *WarCraft 2* zählt heute mit weltweit über 2,5 Millionen verkauften Exemplaren zu den erfolgreichsten Echtzeitstrategiespielen aller Zeiten. In der jetzt erschienenen Sonderauflage der Saga um einen Krieg zwischen Menschen und Orks sind neben der Original-Vollversion noch das Expansion-Set *Beyond the Dark Portal* sowie der Battle.net-Zugang für Mehrspielerpartien auf dem Blizzard-eigenen Server enthalten. Trotz insgesamt über 100 Mehrspielerkarten und einigen handwerklichen Detailverbesserungen macht *WarCraft 2* heutzutage einen zu angestaubten Eindruck, um noch ernsthaft mit *StarCraft* oder *Age of Empires* mithalten zu können. *(as)*

SPIELSPASS 71%

Die Würfel sind gefallen

Star-Trek-Spiele: ein unendliches Drama. Doch endlich scheint ein Hersteller auf Qualität anstatt nur auf einen Namen zu setzen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Activision Studios** ■ VERTRIEB **Activision** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **April 2000** ■ USK **ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 20 Missionen
- Eine Kampagne
- Vier Rassen
- Über 30 Raumschiffe
- Drei Ressourcen
- Über 60 Videosequenzen
- Original-Synchronsprecher

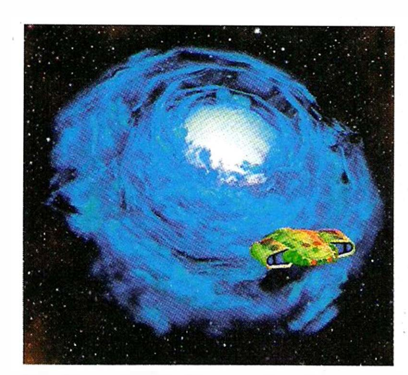
Echtzeitstrategie im Weltall – seit Sierras 3D-Overkill *Homeworld* verursacht diese Vorstellung bei so manchem Spieler Schweißausbrüche. Wie gut man auf die dritte Dimension verzichten kann, beweist eines der ersten hochwertigen *Star Trek*-Spiele.

Das Weltall. Unendliche Weiten. Viel Platz für Machtgelüste, Intrigen und fulminante Raumschiffschlachten. All dies findet sich in *Star Trek: Armada*, einem in der Das-nächste-Jahrhundert-Staffel angesiedelten Echtzeitstrategiespiel. Da gibt es machtbesessene Klingonen, die sich offen gegen ihr eigenes Reich stellen, dubiosen Besuch aus der Zukunft, eine Offensive der Borg, verunsicherte Romulaner und etliches mehr. Die Hintergrundgeschichte, welche die einzelnen Missionen zusammenhält, ist derart umfangreich, dass Paramount Pictures damit etliche Folgen der TV-Serie hätte füllen können. Bei *Star Trek: Armada* reichte das Material gerade einmal für 20 Missionen – die haben es dafür in sich. Zunächst leitet man die Geschicke diverser Raumschiffe und Außenposten der Föderation und wird dabei in die Handlung eingeführt: Die Borg planen angeblich einen verheerenden Angriff auf die Föderation und haben erste Sektoren bereits in Schutt und Asche gelegt. Nur gemeinsam mit teils feindlichen Rassen besteht die Chance, den Vorstoß der Borg abzuwehren. Die Klingonen sind jedoch anderweitig beschäftigt: Wieder einmal möchte sich einer der ihren durch einen Putsch an die Spitze des Reichs setzen. In den zweiten fünf Missionen ist man daher damit beschäftigt, den Abtrünnigen und seine Gefolgschaft zu bekämpfen und die Einheit des Reichs wiederherzustellen. In den folgenden Missionen übernimmt man die Leitung der Romulaner, die an einem wichtigen Waffensystem forschen. In den letzten fünf Missionen befindet man sich schließlich auf Seiten der Borg, was für so manche Überraschung sorgt.

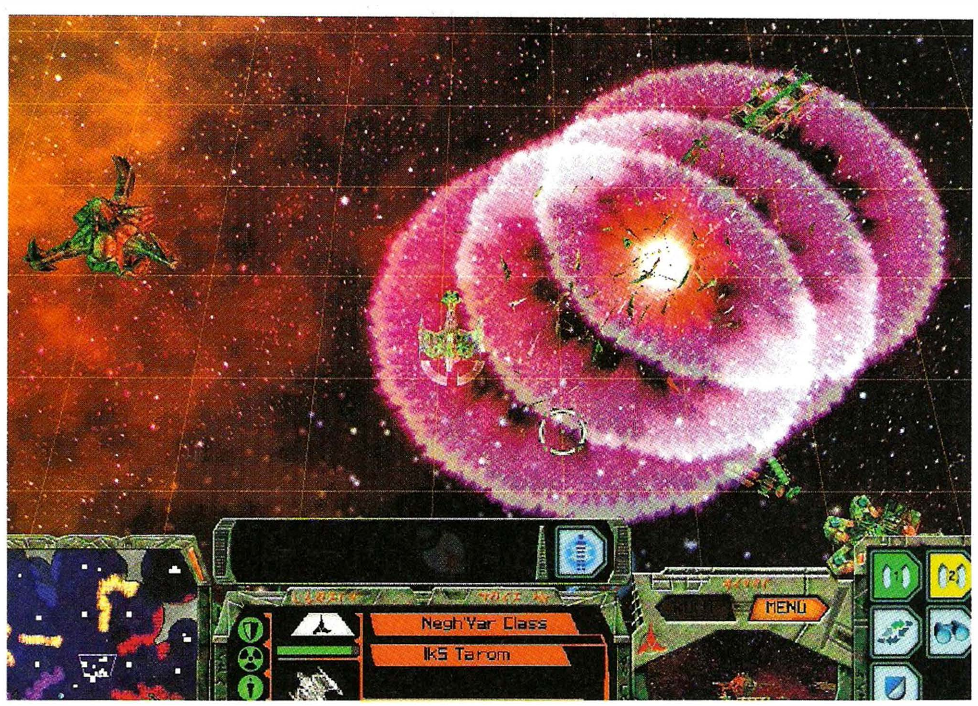
Natürlich handelt es sich bei *Star Trek: Armada* in erster Linie um ein Echtzeitstrategiespiel und die Hintergrundgeschichte ist



■ **BEÄNGSTIGEND SCHÖN** Gegen größere Verbände der Föderation sind die ästhetischen Cubes der Borg nahezu wehrlos.



UMGEHUNGSSTRASSEN Wurmlöcher können einzelne Missionen stark vereinfachen.



ERGÖTZEND Die Selbstzerstörung der eigenen Raumschiffe ist dermaßen schön, dass man sich zum Abschluss einer Mission gerne ein solches Feuerwerk gönnt. Bei jedem Einsatz muss die Flotte ohnehin neu aufgebaut werden.

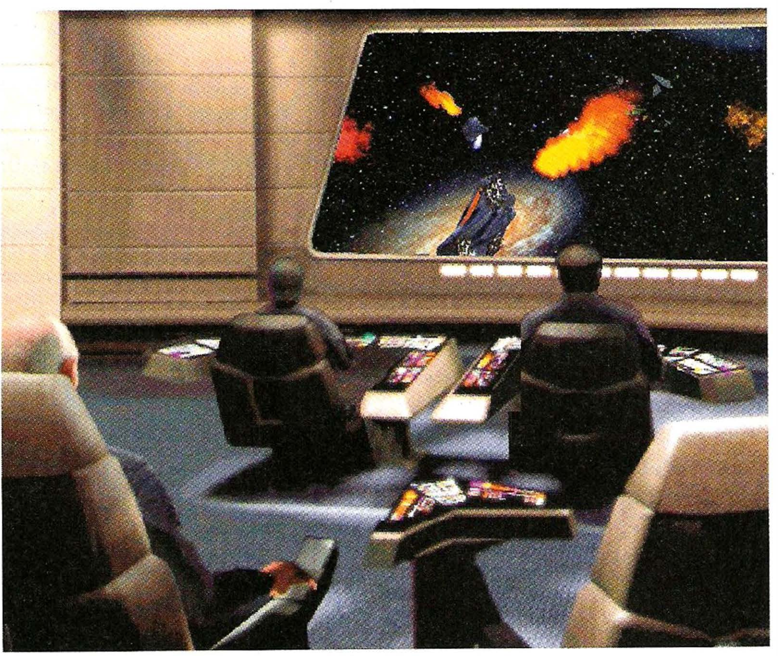
Nebensache. Die Missionen finden im Weltall statt, dennoch spielt man auf einer Ebene – auf verwirrende Schlachten im dreidimensionalen Raum, die beispielsweise bei Sierras *Homeworld* so manchen Spieler zur Verzweiflung gebracht haben, wurde verzichtet. Ein typisches Spiel läuft folgendermaßen ab: Zunächst baut man mit einem von Beginn an vorhandenen Konstruktionsschiff eine Raumstation und beamt etliche Tausend Crew-Mitglieder sowie einige Hundert Offiziere an Bord. Anschließend muss man für Baumaterial sorgen, das von Monden abgebaut werden kann. Dazu benötigt man eine Dilithium-Fabrik, die möglichst in der Nähe eines Mondes gebaut werden sollte. Die Gewinnung des Rohstoffs geschieht fortan automatisch. Sobald die Grundversorgung sichergestellt ist, gibt es zahllose Möglichkeiten, die Lager wieder zu leeren: Abhängig von der Rasse, für die man gerade spielt, können bis zu zwölf Gebäude- und bis zu 20 Raumschifftypen gebaut werden. Damit man nicht in Versuchung kommt, die Sektoren mit riesigen Raumschiffflotten zu füllen, hat sich Activision ein interessantes Limitierungssystem einfallen lassen. Jedes Raumschiff und jede Raumstation kostet nicht nur gehörig Dilithium (das nur in endlicher Menge vorhanden ist), sondern muss mit Crew-Mitgliedern und Offizieren bemannt werden. Vor allem die Offiziere schränken die Anzahl der Bauten ein, da jeder von ihnen auf einem eigenen Apartment in der Raumstation besteht und diese nur geringe Kapazitäten hat.

In den letzten fünf Missionen befindet man sich auf Seiten der Borg, was für so manche Überraschung sorgt.

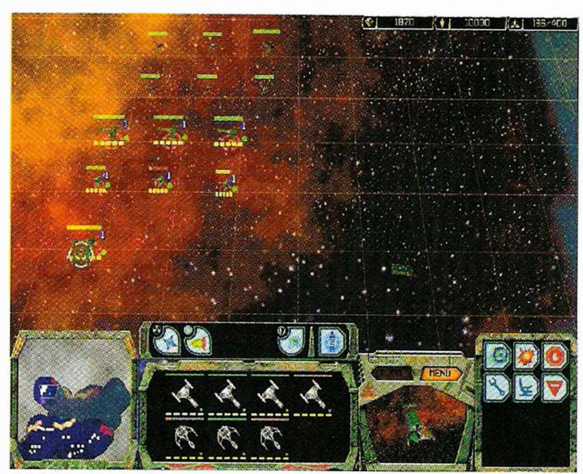
Also macht man mit kleinen Verbänden Streifzüge durch den Sektor, deckt den Nebel des Krieges auf und trifft dabei auf feindliche Schiffe. Diese werden sofort von den eigenen angegriffen, was der in sämtlichen Star-Trek-Filmen vermittelten Grundhaltung, den Kampf als die Ultima Ratio zu sehen, widerspricht. Es gibt weder Verhandlungen noch die Möglichkeit des Rückzugs, der Spieler kann lediglich den Einsatz von Spezialwaffen (Gravitätsminen, Assimilationsstrahlen etc.) bestimmen. Die friedlichste Möglichkeit, einen Gegner zu bezwingen, ist die interessanteste und gleichzeitig die schwierigste: Sobald die Schilde des feindlichen Schiffs wirkungslos geworden sind, kann man die eigene Besatzung an Bord des beschädigten Schiffes beamen. Von dem dort entstehenden



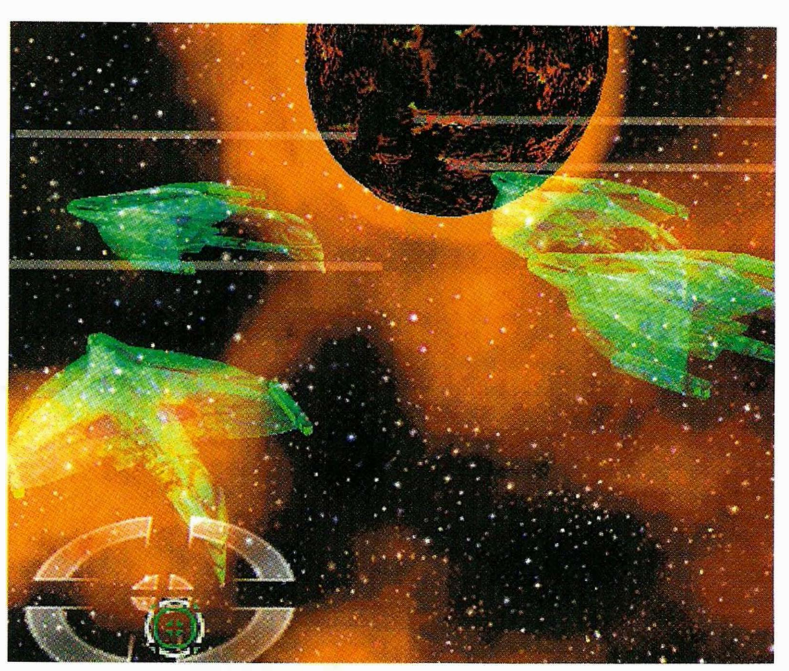
DIE DUNKLE SEITE Die letzten fünf Missionen werden auf Seiten der Borg gespielt, was schon aufgrund der Farbwahl extrem schwierig ist.



UND SCHNITT Die zahllosen Videosequenzen stammen aus dem Grafikcomputer, dennoch wirken sie fast so lebensecht wie das TV-Vorbild. Originalstimmen sorgen für Stimmung.



TEAMARBEIT Das Gruppenmanagement funktioniert ähnlich einfach und effektiv wie bei Spielen der Gewichtsklasse eines Starcraft.



TARNUNG Die Schiffe der Romulaner sind mit einer Tarnvorrichtung ausgestattet. Wie man diese Fähigkeit Gewinn bringend einsetzt, muss der Spieler selbst herausfinden.

Kampf bekommt man nicht viel mit, irgendwann hat aber eine Partei keine Crew mehr und ein Schiff weniger. Leider stellen die eigenen Schiffe nicht automatisch das Feuer auf das umkämpfe Objekt ein, so dass man unter Umständen Hunderte der eigenen Leute tötet.

Landschaften gibt es im Weltall natürlich nicht, dennoch haben es die Programmierer geschafft, einigermaßen abwechslungsreiche Missionen zu gestalten. Meteoritenfelder, Wurmlöcher und unterschiedlichste Nebel wurden zu optisch eintönigen, spielerisch aber recht interessanten Raumsektoren kombiniert. Vor allem letztere lassen sich auch taktisch nutzen: grüne Nebel beschleunigen beispielsweise die Reparatur der Schiffe, blaue legen hingegen die Elektronik lahm. Besonders sinnvoll lässt sich dies in den Missionen einsetzen, in denen man keine Basis hat oder ein einzelnes Raumschiff unbeschadet durch einen Sektor führen muss. Damit erschöpfen sich bereits die spielerischen Besonderheiten, die *Star Trek: Armada* zu bieten hat. Im Vergleich zu herkömmlichen Echtzeitstrategiespielen hat man kleinere Basen und weniger abwechslungsreiche Landschaften, dafür aber anspruchsvollere Missionen. Die Bedienung hält sich weitestgehend an die genreüblichen Standards und auch die Grafik unterscheidet sich nicht wesentlich von derjenigen der Konkurrenz. Der wirklich große Unterschied zu all den anderen Echtzeitstrategiespielen und auch zu den meisten *Star Trek*-Titeln ist die authentische Atmosphäre, die das Programm erzeugt. Die hohe Anzahl an Videosequenzen, die vor, während und nach der Missionen gehörig für Stimmung sorgen, lassen den Spieler immer im Mittelpunkt des Geschehens stehen und erzählen eine überaus kurzweilige Episode aus dem *Star Trek*-Universum.

Harald Wagner

Feindliche Schiffe werden sofort von den eigenen angegriffen, was leider dem Star-Trek-Grundgedanken widerspricht.



MEINUNG

Nicht zuletzt die hochwertigen Videoszenen machen aus Star Trek: Armada einen Pflichtkauf.

Harald Wagner

Mit Activision scheint Paramount endlich einen Partner gefunden zu haben, der das Potenzial der Star-Trek-Serie ausschöpfen kann. *Star Trek: Armada* ist zwar „nur" ein herkömmliches Echtzeitstrategiespiel, abwechslungsreiche Missionen und ein knackiger Schwierigkeitsgrad machen das Programm aber auch für Spieler interessant, die bereits jeden Titel des Genres kennen. Vor allem aber mit den zahlreichen und hochwertigen Videosequenzen ist *Star Trek: Armada* ein herausragendes Beispiel für gelungenes Spieldesign: die Hintergrundgeschichte wird spannend erzählt und integriert den Spieler mitten in die Handlung.



MEINUNG

Man muss kein Star-Trek-Fanatiker sein, um sich von Armada faszinieren zu lassen.

Petra Maueröder

Armada sorgt ab der ersten Minute für Erfolgserlebnisse: Da werden ganze Rohstoff-Monde abgeerntet, Raumschiff-Flotten zielsicher durch Meteroitenfelder hindurch manövriert und Borg souverän in die Flucht geschlagen. Grund dafür ist eine Traubenzucker-Steuerung, die sofort ins Blut übergeht. Grafik, Animationen und Explosionen lassen zwar keine Kinnladen klappen wie seinerzeit *Homeworld*, doch wer zuvor den LucasArts-*Force Commander* gesehen hat, ist für solide modellierte Enterprise-Raumschiffchen mehr als dankbar. Und auch wenn der Schwierigkeitsgrad zwischenzeitlich ganz schön anzieht (die Borg-Einsätze sind oft nur mit mehreren Anläufen zu packen), ist und bleibt *Armada* ein leicht verdauliches Spiel. Etwas mehr Tiefgang und Abwechslung à la *Master of Orion 2* (also Kolonien verwalten, Erschließung von Planeten etc.) wäre für all jene wünschenswert gewesen, denen die wunderschön inszenierte Star-Trek-Welt samt der schicken Videos als Kaufgrund nicht ausreicht.

TESTURTEIL Star Trek: Armada

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Starcraft 6/98
Nach wie vor Referenz: KI, Balance und Missionsdesign sind Spitze.

Homeworld 11/99
Extrem komplex und schwer, aber spielerisch ein echtes Erlebnis.

Star Trek: Armada 5/2000
Für Star-Trek-Fans ein Muss, für alle anderen Spieler ein interessantes Spiel mit zu wenigen Missionen.

Thandor 2/2000
Gutes Spielsystem, laue Einsätze. Viel hat zum Tophit nicht gefehlt.

Force Commander 5/2000
Missglückte 3D-Optik, dennoch eine launige Begegnung mit Star Wars.

GRAFIK .... Befriedigend
In starker Vergrößerung schön, aber unspielbar.

SOUND .... Gut
Brillante Sprachausgabe, authentische Geräusche.

STEUERUNG .... Gut
Zusätzlich zum Standard einige Komfortelemente.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Leider nur die althergebrachten Spielmodi.

80%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium III/400
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 630 MB	HD: 630 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 8
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Spiel mit dem Feuersturm

Mit 18 Zusatz-Missionen macht Westwood selbst gestandenen C&C-3-Profis gehörig Feuer unterm Allerwertesten.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Westwood Studios** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **ca. DM 40,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 1 mausetoter Kane
- 2 spannende Kampagnen
- 18 zusätzliche Missionen
- 14 Mehrspielerkarten
- Internet-Weltherrschaftsmodus

Gute Nachrichten: Kane ist tot. Diesmal wirklich. Ehrlich. Definitiv. Ungelogen. Hunderprozentig. Kein Scherz. Was aber nicht heißt, dass es nicht noch diverse Anführer von Nod-Splittergruppen geben würde. Und auch wenn die Herrschaften untereinander zerstritten sind, haben GDI-Kommandanten alle Hände voll zu tun.

Unter den Trümmern des zerstörten Tempels von Nod liegt nicht nur die Leiche von Superekel Kane, sondern auch das Nod-Computersystem CABAL - zumindest das, was davon übrig geblieben ist. Das weiß auch Nod-Oberterrorist Slavik, der ab sofort alles daran setzt, die Reste des Systems zu bergen. Und genau das will die GDI verhindern, die parallel dazu ein Gegenmittel zu den um sich greifenden Tiberium-Mutationen sucht. Heißa, schon ist die neue Rahmenhandlung für die Zusatz-CD komplett: Die Story hält nicht nur die 18 Missionen der beiden Kampagnen zusammen, sondern ist auch Grundlage für leckere Videosequenzen - auch wenn diese mit sichtlich weniger Aufwand produziert wurden wie noch bei den millionenschweren „Dreharbeiten" zu *Tiberian Sun*. In bewährter *C&C*-Manier werden Stützpunkte verteidigt, Zivilisten beschützt, Brücken zerstört, Spione eingeschleust und Gebäude erobert. Bis auf die langwierigen und zeitkritischen Abschluss-Missionen beider Feldzüge stellen die Einsätze keinen *C&C 3*-erprobten Spieler vor ernsthafte Schwierigkeiten. Weil Sie bei den meisten Einsätzen auf vorhandene Truppen zurückgreifen, kommen begeisterte Stützpunkt-Architekten diesmal eher selten auf ihre Kosten. Die durchaus packende Story sorgt neben den neuen Einheiten (siehe Kasten) dafür, dass man die 18 Missionen mit Begeisterung durchspielt. Damit nicht genug: Während der vergangenen Monate haben die Westwood-Designer fleißig die Wünsche der Fans mitprotokolliert. Vor allem beim Generieren von Zufallskarten gibt es nun mehr Auswahl: Auf Wunsch bevölkern Kratermonster die Karte, es gibt tiberiumver-

ZUFALLSTREFFER Wer im Zufallskartengenerator „Ionenstürme" zulässt, muss schlimmstenfalls hilflos mit ansehen, wie die Blitzschläge ganze Stützpunkte in Schutt und Asche legen.



HAB DICH! Der LKW donnert ahnungslos über unsere eingebuddelte Haftdrohne.



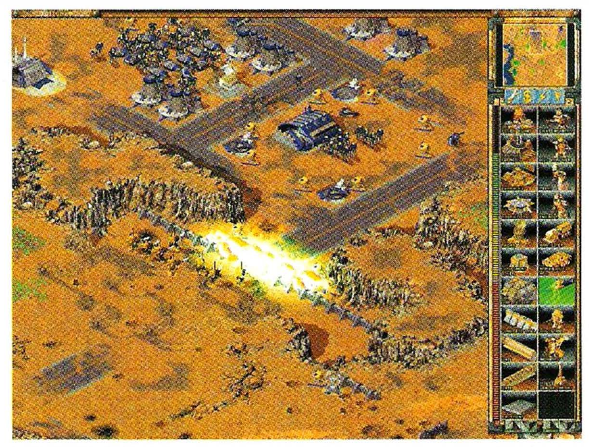
Alles andere als schnell dahingeschludert: Die Story bleibt spannend bis zur letzten Minute.
Petra Maueröder

MEINUNG

Hey, cool, die GDI kriegt endlich auch ein Artilleriegeschütz, Waffenfabriken und Tarngeneratoren sind transportabel und die Haftdrohnen wurden bei der Starcraft-Zerg-Königin abgeguckt: Literweise Designer-Schweiß scheint beim Ausbrüten der Einheiten nicht geflossen zu sein. Doch wir wollen nicht undankbar sein: 18 gut gemachte, nicht gerade unmenschlich schwere Missionen reichen, um den *C&C*-Fan ein Wochenende lang auf gewohntem Niveau zu unterhalten. Eine solide Zusatz-CD, fürwahr, doch während Brood War dem Blizzard-Klassiker *Starcraft* ein völlig neues Spielgefühl verpasst hat, ist der *Feuersturm* – trotz neuer Einheiten und Korrekturen an der Spielbalance – einfach nur „mehr vom Gleichen". Wer *Command & Conquer 3* nach wie vor zu seinen Lieblingsspielen rechnet, kann die 40 Mark guten Gewissens investieren.

seuchte Geländeformen und wer möchte, darf das Aufkommen von Ionenstürmen erhöhen oder automatische Tag-/Nachtwechsel aktivieren.

Feuersturm-Käufer, die sich bereits bei Westwood Online (dem kostenlosen Internet-Angebot des Herstellers) eingeschrieben haben, dürfen sich nun auch im neuen „Weltherrschaftsmodus" austoben. Übers World Wide Web erobern Sie zusammen mit Ihren Kollegen der GDI oder Nod die Vereinigten Staaten oder Europa. Auf Übersichtskarten sehen Sie genau, welche Gebiete die beiden Parteien bereits besetzt haben. Ehe Sie selbst ins Geschehen eingreifen, sollten Sie sich vorab über die vorgegebenen Spielbedingungen (Technikstufe, Startkapital etc.) der jeweiligen Region informieren – daraus ergibt sich nämlich der Schwierigkeitsgrad. Für jeden Sieg bekommt die entsprechende Gruppierung Punkte gutgeschrieben. Selbige werden addiert, am Ende des Tages ausgewertet und dementsprechend verschieben sich die Grenzen. Nach zwei Wochen gibt es eine siegreiche Partei, danach wird die Karte wieder auf Null zurückgesetzt.

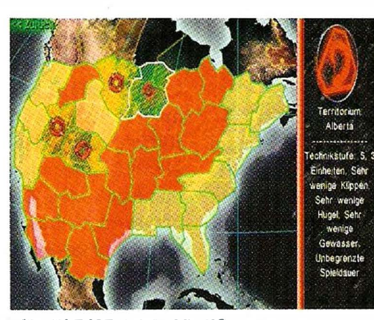


DURCHMARSCH Für unsere schweren Titan-Kampfroboter stellt die Feuersturm-Wand kein ernsthaftes Hindernis dar.

Zusätzliche Editor-Optionen wie Ionenstürme und Tag-/Nachtwechsel sorgen für neue taktische Finessen auf Zufallskarten

Mit dem Kauf des *Feuersturms* kommen Sie außerdem in den Genuss all jener Patches und Upgrades, mit denen Westwood in den vergangenen Monaten unter anderem den Mehrspielermodus stabilisiert hat. Auch die übermächtige Nod-Artillerie hat durch die gesenkte Feuerrate ein bisschen von ihrem Schrecken verloren.

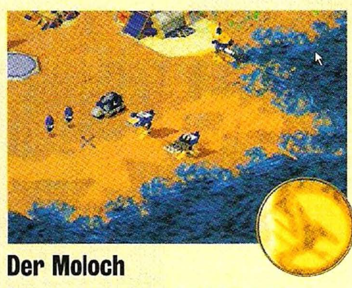
Petra Maueröder



DIE WELT IST NICHT GENUG Online wird im neuen „Weltherrschaftsmodus" gekämpft.

Das ist neu

Welche Kaliber die Truppen von GDI und NOD neuerdings einsetzen.



Der Moloch
Das Pendant zur Nod-Artillerie gräbt sich ein und feuert aus drei Rohren über große Strecken. Sehr teuer, sehr langsam, sehr wehrlos im Nahkampf.

Mobile EMP-Kanonen



Setzen jedes mechanische Vehikel für kurze Zeit außer Gefecht und orten Minen und Drohnen

Haftdrohnen





Heften sich beim Darüberrollen unbemerkt an gegnerische Fahrzeuge und klären so die Karte auf

Mobile Waffenfabrik
Mobile Hand von Nod

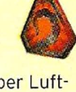




Ermöglicht Vor-Ort-Produktion von Einheiten

Cyborg-Mäher





Bewirft Fußtruppen mit „Netzen" und verfügt außerdem über Luftabwehrraketen

Mobiler Tarngenerator



Funktioniert wie der stationäre Tarngenerator und versteckt Einheiten und Gebäude im nahen Umkreis



GRÜNER WIRD'S NICHT Viele der neuen Schauplätze sind mit Tiberiumpflanzen übersät, in denen sich mutierte „Kratermonster" tummeln.

TESTURTEIL — C&C 3: Feuersturm

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Age of Empires 2 11/99
Unbestritten das Beste, was das Strategiegenre derzeit zu bieten hat.

Starcraft 06/98
Spitzenqualität von Blizzard: Aufregender Echtzeit-Krieg der Sterne.

C&C 3: Tiberian Sun 10/99
Unverwüstliche Spielbarkeit: Der dritte Teil der Kultserie von Westwood.

Starcraft Broodwar 02/99
Damit wird Starcraft noch ausgewogener und anspruchsvoller.

C&C 3: Feuersturm 5/2000
Eine ordentliche Missions-CD, ohne dass sich das Entwicklerteam selbst übertroffen hätte.

GRAFIK .... Befriedigend
2D-Standard: Keine Änderungen gegenüber C&C 3.

SOUND .... Gut
Die Synchronisation ist guter Durchschnitt.

STEUERUNG .... Sehr gut
Unerreicht unkompliziert: Vorbild fürs Genre.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Zwölf neue Karten plus „Weltherrschaftsmodus".

84%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II/233
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 260 MB	HD: 260 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 4
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Ein Königreich für ein Spiel

Man nehme Age of Empires 2, packe etwas WarCraft 2 hinzu und heraus kommt Tzar. Nicht originell, aber unterhaltsam.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Talonsoft** ■ VERTRIEB **Take 2** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 25 Missionen
- 18 Gebäude
- 3 Völker
- Unendlich viele Zufallskarten
- Guter Karteneditor



VERSCHÄRFTER WUSELFAKTOR Die Bauern bestellen die Felder, andere graben nach Gold und die Krieger halten Wache. Neben Europäern stehen Araber und Asiaten zur Auswahl.



Nett und spaßig, aber dennoch kein Ersatz für Age of Empires 2.

Florian Stangl

MEINUNG

Anfangs konnten mich weder die arg gewöhnliche Grafik noch die lahme Handlung überzeugen. Oder finden Sie es spannend, wenn zwei mäßig animierte Ritter einen mäßig animierten Helden minutenlang über die Karte jagen und sich diese selbstablaufende Sequenz einfach nicht abbrechen lässt? Doch nach der vierten Mission waren die Schwächen verziehen, da sich ein gerüttelt Maß spielerische Tiefe offenbarte. Obwohl die Aufträge fast immer darauf hinauslaufen, alle Einheiten des Gegners zu vernichten, harmonieren sie mit der Hintergrundgeschichte. Doch wer braucht diese Mischung aus *Age of Empires 2* und *WarCraft 2*? Eigentlich keiner, der diese beiden Spiele schon besitzt ...

Sapperlot! Schon wieder kriecht eine Armee der Finsternis aus irgendeinem Höllenloch, um ein unschuldiges Königreich zu knechten. Doch diesmal steht ja der Spieler mit Rat und Tat den bedrohten Menschen zur Seite.

Wer sich mit dem Klassiker *WarCraft 2* und dem aktuellen Hit *Age of Empires 2* messen will, braucht neben einer gehörigen Portion Mut auch viele gute Ideen, ein handfestes Spieldesign und spannende Missionen. *Tzar* geht klar in dieselbe Richtung wie die beiden prominenten Konkurrenten und siedelt die Geschichte in einem Fantasyreich an, das von bösen Mächten bedroht wird. In altbekannter Strategiemanier dirigieren Sie daher Ihre mehrere Dutzend Einheiten wie Bogenschützen oder Zauberer, bauen Gebäude wie Burgen oder Bauernhöfe und forschen nach besseren Waffen. Mit der Maus wird alles gesteuert: Links wählt Einheiten oder Bauwerke an, Rechts sorgt für die gewünschte Aktion, beispielsweise den Angriff auf einen Gegner oder die Reparatur eines Gebäudes. Die Missionen werden oft durch selbst ablaufende Sequenzen und öde Textdialoge unterbrochen, mit denen die Handlung erzählt und neue Aufträge gegeben werden. Ein umfangreicher Karteneditor, zufällig generierte Karten und ein Mehrspielermodus (auch alleine gegen Computergegner) erhöhen neben den 25 Missionen der Kampagne die Langzeitmotivation.

Florian Stangl

Die Missionen werden oft durch selbst ablaufende Sequenzen und öde Textdialoge unterbrochen.



SIE GREIFEN UNS AN Die teils hektischen Kämpfe erinnern an den Klassiker WarCraft 2.

ABWECHSLUNGSREICH Neben Tag- und Nachtwechsel ändern sich auch Wetter und Klima, was die eifrigen Arbeiter aber wenig stört.

TESTURTEIL — Tzar

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Age of Empires 2** (11/99): Nicht umsonst haben schon über 400.000 Könige in spe zugegriffen.
- **Anno 1602** (5/98): Nie war Siedeln und Handeln schöner und fordernder als bei *Anno 1602*.
- **Tzar** (5/2000): Solide, unterhaltsam und fordernd. *Tzar* mangelt es aber an Originalität und Liebe zum Detail.
- **WarCraft 2** (2/96): Der Oldie: immer noch eines der besten Fantasy-Echtzeitstrategiespiele.
- **Seven Kingdoms 2** (11/99): Komplexer als die Konkurrenz, aber optisch mager und mäßig spannend.

GRAFIK .... Befriedigend
Gehobener Standard ohne aufregende Effekte.

SOUND .... Befriedigend
Trotz EAX unaufdringlicher MIDI-Soundtrack.

STEUERUNG .... Gut
Aus *WarCraft 2* gewohnte Mausaktionen.

MEHRSPIELER .... Gut
Allianzen, Handel und Kämpfe, auch für Solospieler.

71%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 200 MB	HD: 200 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 8
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Ein Exorzist im Blutrausch

Drastisch inszeniertes Action-Adventure mit solidem Horror-Flair und origineller Hintergrundgeschichte.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Gamesquad** ■ VERTRIEB **Cryo Interacive** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **April 2000** ■ USK **Ab 18 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- 1 Geisterhaus
- 2 Helden
- 5 Kamera-einstellungen
- 7 Waffen
- 8 Psi-Kräfte
- 50 Gegnertypen
- 1000e Liter Blut



SPERRSTUNDE Dieser Barkeeper mag Dave keinen Whiskey mehr ausschenken. Stattdessen bedroht er den draufgängerischen Geisterjäger mit einer abgesägten Schrotflinte.



MEINUNG

Eine wahrlich unheimliche Atmosphäre, doch leider steckt der Fehlerteufel im Detail.

Peter Kusenberg

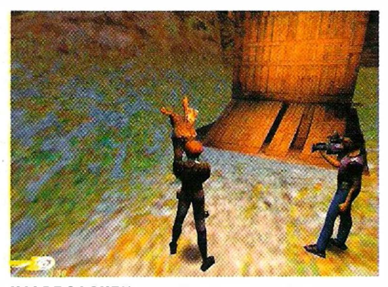
Genau wie *Nocturne* ist *The Devil Inside* ein Nachtspiel: Nur bei heruntergelassenen Jalousien und Kerzenschein vermag sich die richtige Gruselstimmung einzustellen. Der Kampf gegen Zombies, Ghoule und andere Untote wirkt durch das Showelement weniger blutrünstig und leistet damit amüsante Kritik an der Sensationsgeilheit des Fernsehens. Kleinere Ungereimtheiten fallen nicht weiter unangenehm auf: Dass der Kameramann beispielsweise gegen Zombiebisse immun zu sein scheint, mag ich leichten Herzens hinnehmen; störender macht sich die ungenaue Steuerung bemerkbar. Dennoch ist *Devil Inside* sicherlich ein heißer Tipp für alle Fans des technisch überragenden *Nocturne*.

So unterhaltsam kann Fernsehen sein: Trotz einiger Detailmängel herrscht Zitterstärke 8 auf der nach oben offenen Gruselskala.

Der ehemalige Polizist Dave Ackland besucht ein Spukhaus, wobei seine Erkundungen live ins Studio eines lokalen Fernsehsenders übertragen werden. Bereits in der Toreinfahrt begegnet er der ersten Horde blutdürstiger Zombies.

Bevor er die Eingangshalle des alten Kastens betreten kann, muss der Held jedoch erst den Schlüssel finden. Der befindet sich leider nicht unter der Fußmatte, sondern irgendwo auf dem riesigen Grundstück, das allerdings vor Untoten nur so wimmelt. Jetzt heißt es, nicht lange fackeln, sondern mit der Knarre in der Hand ein wenig Platz zu schaffen. Die gewalttätigen Aufräumarbeiten sind äußerst drastisch inszeniert, denn Dave vergießt das Blut gleich hektoliterweise, wobei ihm in kritischen Situationen seine teuflische Gespielin Deva beisteht. Neben dem Niedermetzeln von Gegnern muss der Spieler Rätsel lösen, die selbst Adventure-unerfahrene Naturen nicht überfordern. Der Held wird - leider etwas schwergängig - aus der Verfolgerperspektive gelenkt, wobei er weder springen noch während des Spiels die Waffe wechseln kann. Optisch kann er ebenfalls nicht mit Genre-Kolleginnen mithalten, besteht er doch aus weitaus weniger Polygonen als etwa *Drakans* Rynn. Die Räumlichkeiten im Spukhaus sind hingegen anspruchsvoll gestaltet und weisen viele Details auf, so dass auch in späteren Spielabschnitten genügend Abwechslung garantiert ist.

Peter Kusenberg



HALBE SACHEN Der Kameramann filmt Dave dabei, wie er einen ekligen Untoten halbiert.

BLASENDRUCK Dieser Zombie ist unmanierlich: Dave zwingt ihn, sich bei der Verrichtung des kleinen Geschäfts auf die Klobrille zu setzen.

TESTURTEIL Devil Inside

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Nocturne** 12/99 – Dichte Atmosphäre und Spitzengrafik: 1A-Gruselspaß von Take 2.
- **The Devil Inside** 5/2000 – Für Splatterfilmfans empfehlenswert, wegen der fehlerhaften Umsetzung jedoch kein reinrassiger Schocker.
- **Ecstatica 2** 4/97 – Wesentlich harmloser als der Rest, spielerisch aber eine runde Sache.
- **Nightmare Creatures** 7/98 – Vampirjagd an düsteren Schauplätzen: Leider zu unausgegoren.
- **Resident Evil** 7/98 – Der Capcom-Klassiker ist technisch mittlerweile eine Zumutung.

GRAFIK .... Befriedigend
Hübsche Kulisse, im Detail aber zu grob gestaltet.

SOUND .... Gut
Stimmungsvolle Musik, unheimliche Geräusche.

STEUERUNG .... Ausreichend
Schwergängige und ungenaue Bedienung.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

78%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium II 350
32 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 120 MB	HD: 120 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

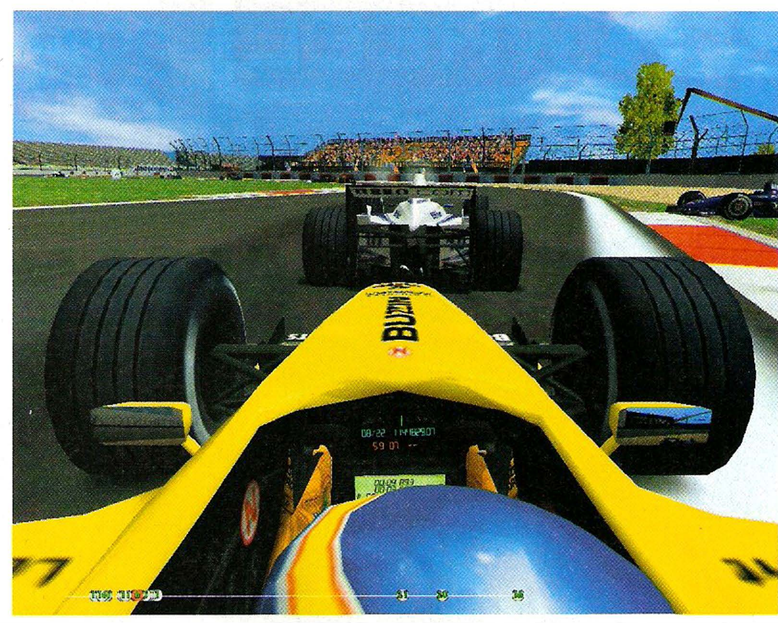
Boxenstopp für EA Sports

F1 2000 ist EAs Einstieg in die Formel-1-Simulationen. Kann es gegen Geoff Crammonds Grand Prix 3 bestehen?

FAKTEN ■ ENTWICKLER **EA Sports** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK
- 2000er-Lizenz
- 22 originale Fahrer und Teams
- 17 Rennstecken
- Nur Sonnenschein
- Nur ein Fahrmodell

Nach Fußball, Eishockey und Basketball will EA Sports auch bei den Formel-1-Simulationen die Referenz stellen. Ein ambitioniertes Unterfangen: Kann EA mit *F1 2000* gegen Altmeister Geoff Crammond und *Grand Prix 3* bestehen?

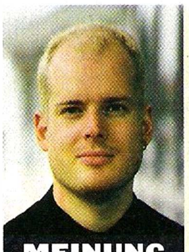


PREMIERE Dank der aktuellen Lizenz dürfen Sie erstmals in Indianapolis fahren. Leider ruckelt die Grafik, es scheint immer die Sonne und es gibt nur ein Fahrmodell.

F1 2000 besitzt als einziges Spiel die offizielle Lizenz für die Formel-1-Saison 2000 und ermöglicht es somit exklusiv, die neue Rennstrecke in Indianapolis zu testen. Außerdem ist Wiedereinsteiger BMW mit Ralf Schumacher mit von der Partie, ebenso wurden Heinz-Harald Frentzen im aktuellen Postauto von Jordan sowie alle aktuellen Änderungen bei Teams, Fahrern und Sponsoren berücksichtigt. Was Electronic Arts aber nicht geschafft hat, sind den originalen Flitzern angepasste Fahrmodelle. Das bedeutet: Ein Ferrari fährt sich wie ein Minardi, ein McLaren wie ein Stewart. Außerdem scheint bei Electronic Arts immer die Sonne; wie einer der beiden Produzenten während der Präsentation zugab, lag es am Zeitmangel. Da das Spiel unbedingt zum Saisonstart fertig sein sollte, habe man es nicht mehr geschafft, Regenwetter oder einen Wetterumschwung während eines Rennens einzubauen. Beim in nur sechs Monaten erscheinenden Nachfolger soll dieses Manko aber behoben sein. Trotzdem macht *F1 2000* durchaus Spaß, was neben den realistisch nachgebauten Strecken vor allem am rasanten Rennverlauf liegt. Die gegnerischen Fahrer nehmen wenig Rücksicht auf sich und andere, machen vor einer Kurve gerne mal die Gasse zu, blocken die Ideallinie oder zwingen Sie zu Ausweichmanövern. Übertrieben aggressiv ist das Spektakel dennoch nicht, da *F1 2000* ohnehin actionlastiger als der Klassiker *Grand Prix 2* ist. Komplexe Tuningmöglichkeiten fehlen ebenso wenig wie Boxenstopps, außerdem helfen zuschaltbare Fahrhilfen Einsteigern bei den ersten Runden. Die Kameraperspektiven sind vielfältig, wobei die reguläre Cockpitsicht den Nachteil hat, dass der Fahrer zu tief sitzt. Das mag realistisch sein, erschwert es den Gelegenheitsfahrern unter uns aber gewaltig, die Strecke zu überblicken. Entweder wählen Sie eine höhere Perspektive, oder Sie lernen wie ein echter Formel-1-Pilot die Kurse auswendig. Optisch ist *F1 2000* gelungen, doch die Geschwindigkeit der 3D-Engine ist mangelhaft: Wieso selbst auf einem PIII-500 mit GeForce-Karte kein ruckelfreies Spielen möglich ist, sobald andere Wagen auf der Stecke sind, bleibt uns ein Rätsel. Es gibt zwar eine Menge Möglichkeiten, Details zu trimmen, doch wirklich flüssig läuft *F1 2000* nur, wenn Sie fast alleine auf der Strecke sind. Auf vielen Systemen müssen Sie daher die Darstellung gegnerischen Fahrer auf weniger als 22 Boliden reduzieren.

Florian Stangl

F1 2000 kennt nur ein Fahrmodell: Ein Ferrari fährt sich wie ein Minardi, ein McLaren wie ein Stewart.



MEINUNG

Gelungenes Debüt von EA Sports mit einigen Mängeln.

Florian Stangl

Eindrucksvoll, was EA Sports mit ihrem Formel-1-Debüt abliefern. Vor allem im Soundbereich überzeugen die rau klingenden Motoren und der unterhaltsame Boxenfunk. Spielerisch spricht *F1 2000* eher Einsteiger und Formel-1-Fans an, die gerne die aktuelle Saison nachfahren wollen. Echte Simulationsfreunde werden über die fehlenden Wetteränderungen und das stets gleiche Fahrmodell für alle Boliden grummeln. Trotz der Mankos für *Grand Prix 2*-Veteranen spielt sich *F1 2000* sehr unterhaltsam; spannende Überholmanöver, die ordentliche Grafik und die Lizenz tragen viel zur Motivation bei. Leider fehlt die Option, mit einem selbsterstellten Fahrer eine Karriere zu starten. Profis sollten *Grand Prix 3* abwarten, doch wer die aktuelle Lizenz und ein kurzweiliges Spielchen schätzt, ist mit *F1 2000* gut beraten.

TESTURTEIL F1 2000

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **F1 Racing Simulation** 11/98 – Grandiose Simulation mit guter Grafik und tollem Fahrgefühl.
- **Grand Prix Legends** 11/98 – Beinharte Umsetzung der turbulenten Formel-1-Vergangenheit.
- **Grand Prix 2** 4/96 – Geoff Crammonds genialer Klassiker wirkt nur grafisch veraltet.
- **F1 2000** 5/2000 – Gelungenes Debüt von EA Sports mit großem Hardwarehunger, einem einzigen Fahrmodell und keinem Regen.
- **Formel Eins 99** 2/2000 – Lascher Aufguss von Psygnosis' Actionrennspiel mit 99er-Lizenz.

GRAFIK .... Gut
Ordentlich anzusehen, aber elendig langsam.

SOUND .... Sehr gut
Klasse Motorensound, gute Sprachausgabe.

STEUERUNG .... Gut
Gut einstellbar und überschaubar.

MEHRSPIELER .... Gut
Leistungsprobleme bei mehr als acht Spielern.

80% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium III-500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 150 MB	HD: 150 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 22 Internet 22
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔



RITTER DER KOKOSNUSS In Monty Python's Mittelalter-Klamauk brauchten sich diese bekloppten Gralssucher keinen Kopf um Dinge wie „Rohstoffmanagement" zu machen.

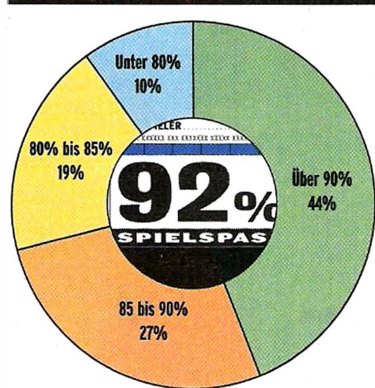
Lustig ist das Ritterleben

Wälder roden, Felder bestellen, Burgen bauen, fremden Völkern die Wohnhäuser niederbrennen: Sicherheit und Langeweile dürften im Mittelalter noch unbekannt gewesen sein. Strategiefans in der ganzen Welt sind spätestens seit dem Erscheinen von Age of Empires 2 mit Feuereifer dabei, das aufregende Treiben vergangener Epochen auf ihren PCs lebendig werden zu lassen.

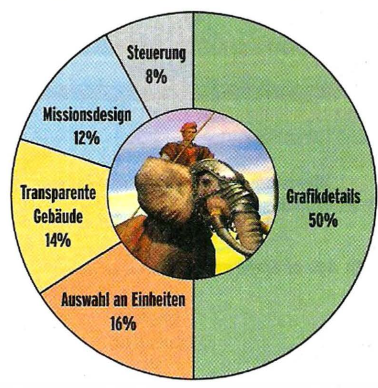
Besonders die Grafik weiß zu entzücken. Die meisten Spieler sind von der optischen Umsetzung angetan – trotz unmodischer 2D-Technik.

Im Zuge des Fortschritts

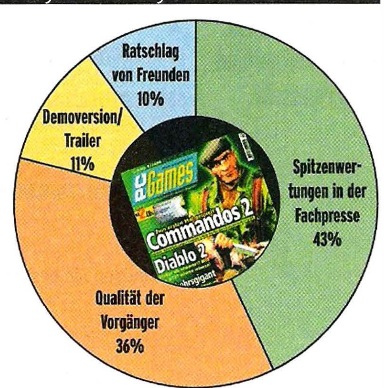
DETAILVERBESSERUNG Die Ensemble Studios haben mit dem zweiten Teil offenbar gute Arbeit geleistet.



Welche Spielspaß-Wertung hätten Sie *Age of Empires 2* am liebsten verpasst?



Was halten Sie für die wichtigste Verbesserung seit dem ersten Teil der Serie?

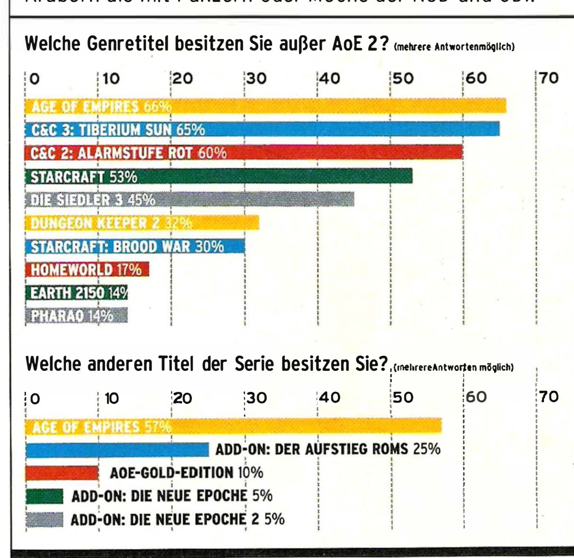


Was war letztlich ausschlaggebend für Ihren Kauf von *Age of Empires 2*?

Im Jahre 1999 war Microsoft der nach Branchenriese Electronic Arts erfolgreichste Spielevertrieb in der Bundesrepublik Deutschland – sogar noch eine Nasenlänge vor Lara-Croft-Arbeitgeber Eidos Interactive. Sicherlich verursachten das spritzige *Motocross Madness* und der *Flight Simulator 2000* satte Umsätze, den Löwenanteil zum Erfolg hat aber der Nachfolger des millionenfach verkauften *Age of Empires* beigetragen. Während zeitgleich das lang erwartete *C&C: Tiberian Sun* vielerorts für Unzufriedenheit unter Echtzeitstrategen sorgte und nach anfänglichen Spitzenerfolgen rasch in die unteren Chartsregionen absank, wandert *Age of Empires 2* selbst nach einem halben Jahr monatlich noch Tausende Male über die Ladentheke. Grund dafür ist die unbestrittene Qualität des Werks aus dem Hause Ensemble, dem wir eine fette 92-Prozent-Wertung verpasst haben, womit die überwältigende Mehrheit unserer Leser vollkommen einverstanden ist. Allein die wunderschöne Optik stellte für rund 50 Prozent aller Befragten die eindrucksvollste Verbesserung seit dem ersten Serienteil dar – und das, obwohl die Entwickler auf jegliche 3D-Technik verzichteten. Auch das Missionsdesign ist für viele ein absoluter Pluspunkt, wobei die Kampagnen unterschiedlichen Zuspruch erfuhren: Jeanne D'Arc konnte immerhin rund ein Drittel aller Leser begeistern, mit Saladin

Serientreue

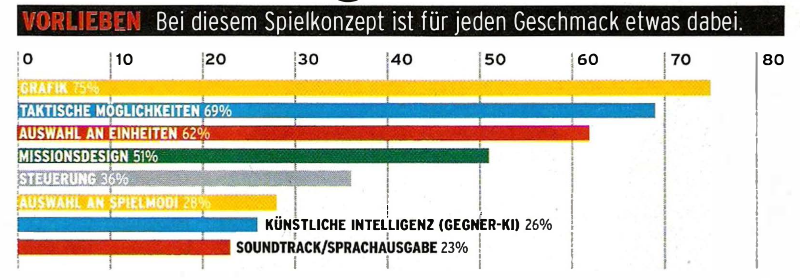
PC-Games-Leser spielen offenbar lieber mit Kelten und Arabern als mit Panzern oder Mechs der NOD und GDI.



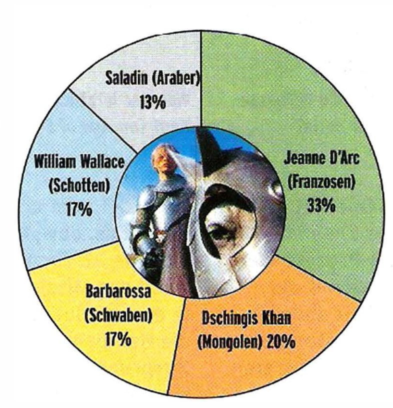
Ob Mission-CD oder vollwertiger Nachfolger: Der Erfolg der Serie ist weitestgehend sichergestellt.

Wie es Euch gefällt

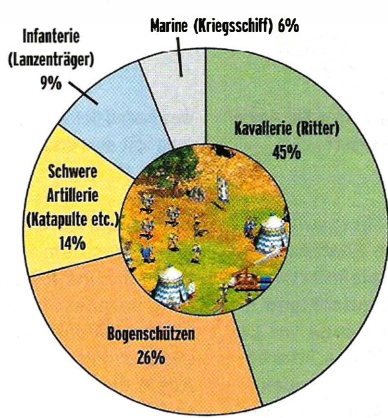
VORLIEBEN Bei diesem Spielkonzept ist für jeden Geschmack etwas dabei.



Was mögen Sie besonders an *Age of Empires 2*? (mehrere Antworten möglich)



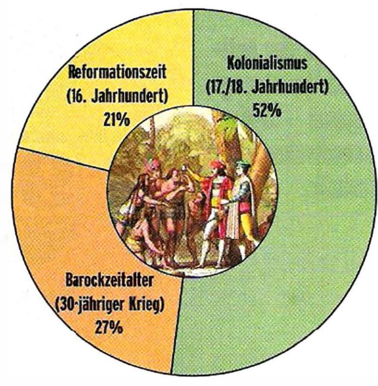
Welche von den fünf zum Teil umfangreichen Kampagnen hat Ihnen am besten gefallen?



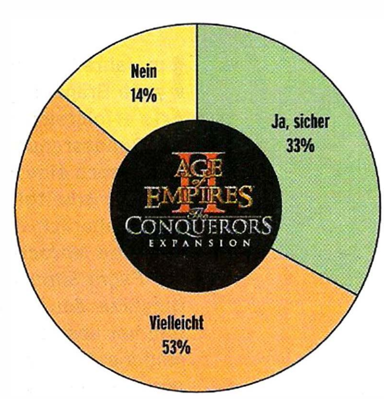
Welche militärischen Einheiten haben Sie am liebsten in den Kämpfen eingesetzt?

Hirngespinste

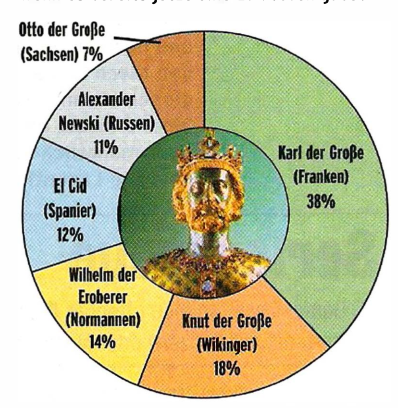
ZEITGEIST Was die Zukunft bringt.



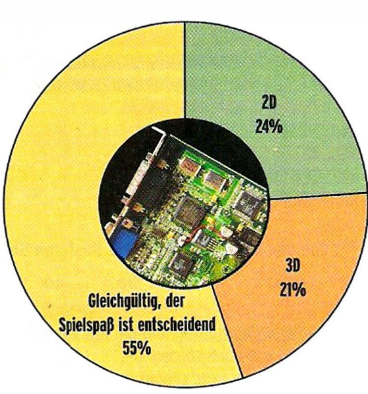
Welches Szenario in welcher Epoche wünschen Sie sich für *Age of Empires 3*?



Würden Sie sich eine Missions-CD kaufen, wenn es bereits jetzt eine zu kaufen gäbe?



Was für eine Kampagne würden Sie sich für eine Missions-CD wünschen?

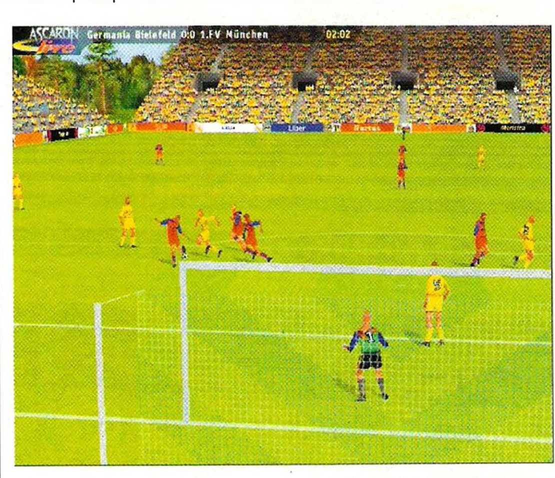


Welche Technik würden Sie sich für den Nachfolger zu *Age of Empires 2* wünschen?

Anstoss 3

In Anstoss 3 können Sie die Flaschen Ihres Lieblingsvereins auf die Reservebank setzen und Stars einkaufen.

Die Nummer 1 der Verkaufscharts im Februar hat nicht nur wegen exzellenten Spielflusses, sondern auch wegen der vielen Programmierfehler für Furore gesorgt. Im Online-Forum des Herstellers Ascaron türmten sich die Beschwerden und der Ruf nach einem geeigneten Patch wurde in jedem zweiten Posting laut. Wir wollen von Ihnen wissen, ob auch Sie verzweifelt sind – oder ob Sie sich für das hervorragende Menüdesign, die vielen Neuerungen seit *Anstoss 2* sowie die konkurrenzlosen Spielszenen begeistern konnten. Den Fragebogen finden Sie sowohl auf unserer Cover-CD als auch unter www.pcgames.de.
Wie immer verlosen wir unter sämtlichen Teilnehmern prall gefüllte Spielepakete mit aktuellen Titeln.



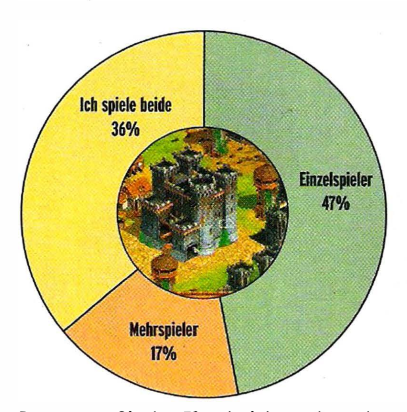
wollten hingegen noch weniger Strategen ins Feld ziehen als mit Schottenheld William Wallace, der nur für die Trainingskampagne rekrutiert wurde. Auch bei der Wahl der Einheiten sind *Age of Empires*-Spieler wählerisch: Ritter sind Trumpf, kluge Taktiker werben gerne Bogenschützen an, Katapulte sind gleichfalls noch recht beliebt, Kriegsschiffe hingegen werden von den meisten Spielern stiefmütterlich behandelt. Ganz und gar kein Mauerblümchendasein führt der Editor, den mehr als die Hälfte aller Befragten getestet und damit eigene Karten gebastelt hat.

Gleichfalls nutzen Strategieexperten gerne die Netzwerkoptionen von *Age of Empires 2*: Über 40 Prozent aller bekennenden Fans haben bereits die verschiedenen Spielarten im Kampf gegen Kontrahenten aus Fleisch und Blut ausprobiert und halten dieses Erlebnis für genauso aufregend wie Kampagnen, Königsmord und freie Partien im Einzelspielermodus. Allerdings fühlt sich nur ein Fünftel der Befragten zur Kaste der Profispieler zugehörig, während rund die Hälfte den mittleren Schwierigkeitsgrad bevorzugt. Diese große Gruppe der *Age of Empires 2*-Spieler verbringt nicht die halbe Freizeit mit dem Planen großer Schlachten, sondern opfert nur wenige Stunden pro Woche fürs Bauen,

Spielspaß für Jahrhunderte

ERFINDUNGSREICH Ein großer Teil der Age-of-Empires-2-Fans spielt online und bastelt sich seine eigenen Karten.

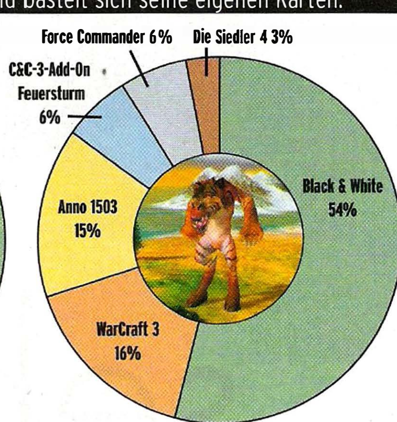
Auch im Netz ein großer Spaß: Rund die Hälfte aller Leser hat bereits online seine Rammen gegen gegnerische Burgtore gefahren.



Bevorzugen Sie den Einzelspielermodus oder spielen Sie lieber im Netz?

Ja, viele
12%
Nein
48%
Ja, einige
40%

Haben Sie bereits eigene Szenarien mit dem leicht zu bedienenden Editor gebastelt?



Auf welche angekündigten Echtzeit-Titel freuen Sie sich derzeit am meisten?

Siedeln und Kämpfen. Möglicherweise möchten viele Strategen aber auch noch ein wenig Zeit für Titel wie *Homeworld*, *Earth 2150* oder *Pharao* erübrigen, die in der Gunst allerdings weit hinter Klassikern wie *StarCraft*, *Command & Conquer 2* und natürlich *Age of Empires* liegen. Wie in diesen legendären Echtzeitstrategietiteln besteht eine große und umtriebige Szene, deren Mitglieder sich teils in Clans organisiert haben, Online-Gefechte organisieren und natürlich ganz heiß auf Neuigkeiten zum angekündigten Add-On The *Conquerors* sind. Dieser Titel wird im kommenden Sommer erscheinen und neben weiteren Einheiten fünf neue Völker beinhalten. Wie viele Kampagnen die Zusatz-CD umfassen wird, ist noch nicht sicher. Unsere Leser könnten sich am ehesten für ein frühmittelalterliches Szenario mit den Franken unter Führung Karls des Großen erwärmen, doch auch den Wikingern und dem legendären spanischen Freiheitshelden El Cid werden große Sympathien entgegengebracht.

Die Befragung machte deutlich, dass sich kaum ein richtiger Fan eine Missions-CD entgehen lassen würde. Noch größer sind allerdings die Erwartungen, die an den dritten Teil der Serie gestellt werden. Obwohl es unwahrscheinlich ist, dass die Ensemble Studios auf 3D-Technologie verzichten werden, würden sich die meisten Spieler auch im Jahre 2002 noch mit einer hübschen 2D-Grafik zufrieden geben - vorausgesetzt, das Spielprinzip würde ähnlich ausgewogen und spannend gedeihen wie in den ersten beiden Teilen. Nach der Antike und dem Mittelalter wäre logischerweise die Neuzeit an der Reihe, wobei hier den meisten Spielern die Aussicht auf Kämpfe zur Zeit des Kolonialismus als besonders verlockend erscheint. Doch dieses Bedürfnis wird *Anno 1503* gewiss früher stillen können, denn Star-Designer Bruce Shelley ließ bei einem persönlichen Gespräch mit PC Games durchblicken, dass er sich keinesfalls unter Zeitdruck setzen lassen werde. Die Fans dürfen sich aber trösten: Wenn die Mission-CD genauso genial wird wie der vermutlich beste Echtzeitstrategietitel des vergangenen Jahres, dann sind schlaflose Nächte vor dem PC zumindest mittelfristig garantiert.

Peter Kusenberg

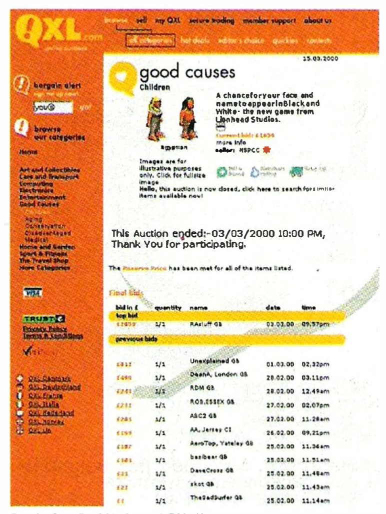
■ TÖDLICHE BLECHSCHÄDEN Werden im dritten Teil der Serie Musketiere und Konquistadoren den Blutdurst der Spieler stillen?

Ein Weg zur Unsterblichkeit

Wer auch nur einen Artikel über Black & White gelesen hat, kennt das Grundprinzip des Programms: Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Gottes mit einer potenziell furchteinflößenden Macht, die vom Glauben der Anhänger gespeist wird. Je zahlreicher die Gefolgschaft wird, desto größer ist seine göttliche Macht.



GESICHT ZU (VER-)KAUFEN Die Gesichtszüge der Dorfbewohner sollen völlig individuell sein. Bis jedes einzelne Gesicht digitalisiert und gestaltet wurde, laufen die Spielfiguren noch ganz ohne Visage herum.



DAS GELD SITZT LOCKER Obwohl nur wenige Bieter teilnahmen, bot RAsluff 1.059 Pfund.

Aus diesem Grund sind die Dörfer und vor allem deren Bewohner wichtige Elemente des Spiels. Weil die „kleinen Leute", wie wir sie nennen, so bedeutend sind, ist es notwendig, dass das Landleben in Eden so authentisch wie möglich ist. Peter Molyneux hat das Programmieren des Dorfbewohnerlebens zur Chefsache erklärt. Die ganzen letzten Jahre hat er den Problemen der Dörfler gewidmet. Wenn der Spieler schon ein Gott ist, dann braucht er auch ein Volk, das es wert ist, beherrscht zu werden. Obwohl sich mittlerweile jeder von den Spielgrafiken überzeugt zeigte, war Peter Molyneux bewusst, dass scheinbar planlos in der Gegend herumlaufende Figuren das ganze Projekt zerstören könnten. Je intelligenter und individueller das Verhalten des Volkes wirkt, desto befriedigender würde es für den Spieler sein, über es zu herrschen. Peters Idee war, jedem Bewohner eine eigene Persönlichkeit zu geben, die sich aus Dutzenden von Wünschen und Bedürfnissen zusammensetzt. Beispielsweise hat jede Figur das Bedürfnis, Nahrung aufzunehmen. Zusätzlich kann sie den Wunsch haben, Holz zu sammeln, zu spielen, sich zu erholen, beschützt zu werden, ihr Dorf auszubauen, zu heiraten, Kinder zu zeugen oder ihrem Gott ein Geschenk zu machen. Peter brachte uns seine Idee näher: „Jeder Dorfbewohner hat die gleichen Wünsche. Aber bei jedem sind sie unterschiedlich stark ausgeprägt, was zu unterschiedlichen Charakteren führt. Wenn ein Kind geboren wird, erbt es die Charaktereigenschaften seiner Eltern – auf diese Weise bilden sich Familieneigenschaften wie Faulheit, körperliche Stärke oder Begabung für die Landwirtschaft." Diese Funktionen des Spiels führen zu interessanten philosophischen Erkenntnissen. So geht es der Bevölkerung nicht um Gut und Böse. Die Leute werden nicht von ihrer Moral angetrieben, sondern von ihren Bedürfnissen. Glück resultiert nicht aus erfahrener Güte, sondern aus erfüllten Bedürfnissen. Eine Figur ist glücklich, wenn sie alles hat, was sie braucht. Je mehr offene Wünsche sie hat, desto unglücklicher ist sie. Ein unglücklicher Dorfbewohner wird nun das Vertrauen in seinen Gott verlieren. Die Begründung ist logisch: Wenn er nicht für die Grundbedürfnisse eines Volks sorgen kann, kann er kein Gott sein.

Zusätzlich zu den Charaktereigenschaften hat jedes Individuum einen eigenen Namen und sogar ein einzigartiges Gesicht. Da es zahllose Dorfbewohner geben wird, erlaubten wir uns etwas Selbstbeweihräucherung. Jeder Mitarbeiter von Lionhead und jeder Beta-Tester wurde mit Namen und digitalisiertem Porträt in das Spiel integriert. Dies brachte Jamie Durrant auf die Idee, einige Dorfbewohner der Öffentlichkeit anzubieten. Zusammen mit dem Online-Auktionshaus QXL wurden die Gesichter von vier Dörflern versteigert. Wir dachten, wir würden Preise in Höhe von jeweils zehn bis 50 Pfund erzielen, aber bereits für das erste Gesicht wurden 450 Pfund gezahlt. Die nächsten beiden gingen für ähnliche Preise über den Ladentisch, das vierte Gesicht aber erzielte den Traumpreis von über 1.000 Pfund! Ein Spielefan investierte diesen Betrag, damit sein Porträt das Gesicht eines ägyptischen Häuptlings ziert. Selbst Peter war verblüfft. „Ich glaube ...", sagte er, „dies ist ein Versuch, unsterblich zu werden."

Steve Jackson



■ **TRIO GRANDE** Thomas Häuser, Thomas Friedmann und Thorsten Knop (von links) von Funatics zählen zu den erfahrensten deutschen Spieleentwicklern.

Die Siedler

Zusammen haben sie über 30 Jahre Erfahrung als Spieleentwickler auf dem Buckel: Thorsten Knop, Thomas Häuser und Thomas Friedmann brachten Blue Bytes Siedlern das Wuseln bei, setzten das Brettspiel Die Siedler von Catan für den PC um und arbeiten gerade an Cultures.

An der Eingangstür zu den Büros von id Software prangt groß die Zahl des Teufels, 666. Ion Storm residieren in einem luxuriösen Wolkenkratzer in Dallas. Das Hauptquartier von Electronic Arts wird über den Electronic Arts Drive erreicht. Andere, vornehmlich deutsche Entwickler, geben sich da vergleichsweise unspektakulär und teilen sich auch mal ein Gebäude mit einem Sonnenstudio und einem Zahnarzt. „Hat doch Vorteile", witzelt Thomas Friedmann, „da kannst du gleich noch zum Zahnarzt, wenn du uns besuchst!" Sehr witzig ... die Funatics sind offensichtlich gar lustige Gesellen, die aber vor allem schon eine Reihe populärer Spiele entwickelten. Allerdings nicht unter dem Namen Funatics – unsere drei Interviewpartner Thorsten Knop, Thomas Häuser und Thomas Friedmann waren bis vor ein paar Jahren noch bei Blue Byte und brachten dort so prominente Titel wie *Die Siedler*, *Die Siedler 2*, *Battle Isle*, *Extreme Assault*, *Albion*, *Schleichfahrt* oder *Incubation* auf den Weg. Nach der Gründung von Funatics veröffentlichten sie die gelungene Brettspielumsetzung *Catan – Die erste Insel* und arbeiten derzeit an *Cultures – Die Entdeckung Vinlands* sowie einem weiteren, noch geheimen Projekt.

Die drei „Funatiker" kennen sich schon seit dem Ende der 80er-Jahre. Thorsten Knop, der Grafiker, und Thomas Häuser als Programmierer trafen sich in der Schule und entdeckten schnell ihre gemeinsame Vorliebe



■ THOMAS FRIEDMANN
„Was uns auszeichnet, ist das Reinbeißen und Reinknien in ein Spiel."



■ THOMAS HÄUSER
Der Programmierer arbeitete unter anderem an Die Siedler.



■ THORSTEN KNOP
Der Grafikprofi macht sich Sorgen um den Nachwuchs.

für Computer- und Videospiele. 1988 bastelten die beiden ein Rollenspiel, das sie zu einer neu gegründeten Firma namens Blue Byte trugen, die ebenfalls in Mülheim ansässig war. „Wir sind da mit unserer Diskette hingelaufen – wenn man sich heute anschaut, was wir damals hätten abliefern wollen, das war so grottenschlecht!", erinnert sich Thomas Häuser lachend. „Wir haben das dann erst mal in die Tonne gekloppt und von vorne angefangen. Zuerst wollten wir natürlich ein Mega-Rollenspiel machen, supergroß und mit allem drin, aber das wurde schnell zur Ernüchterung." Heraus kam dann ein Jump&Run, das vergleichsweise einfach zu programmieren war. „Sie haben uns aber trotzdem bei Blue Byte behalten", erzählt Thorsten. „Wahrscheinlich, weil wir einfach so freakig waren ..." Dort traf man auf einen gewissen Thomas Friedmann, der zur selben Zeit mit einem selbst entwickelten Konzept ebenfalls zu Blue Byte stiefelte. Das Konzept entstand übrigens während eines dreiwöchigen Urlaubs auf Ibiza, wo Thomas am Strand lag und fleißig Ideen zu einem – wie könnte es anders sein – Jump&Run auf seinen Notizblock kritzelte. Die Idee gefiel Blue Byte, so dass Thomas während seines Wirtschaftsinformatikstudiums die Grafiken für das Spiel zeichnete. Von da an arbeitete Thomas Friedmann mit Thorsten Knop und Thomas Häuser an verschiedenen Projekten, darunter auch an *Die Siedler*.

Thorsten über Thomas, Häuser über Friedmann

Werden sie ehrlich sein? Kommt es zum Streit? Die drei Freunde beurteilen einander, ohne ein Blatt vor den Mund zu nehmen. Im PC-Games-Interview zeigen sich die drei alten Hasen als gute Freunde und erfahrene Entwickler, die sich prima ergänzen.

Thorsten: Am besten an Thomas Häuser gefällt mir, dass er alles zu Ende bringt, was er anfängt. Und dass er es gut zu Ende bringt! Ich kann mich auf ihn verlassen und ich habe schon mit vielen Programmierern zusammengearbeitet – er ist der kompetenteste. Und ein guter Freund.

Thomas H.: Der Thomas Friedmann ist auch jemand, der sehr verlässlich ist. Er kann sehr gut Leute integrieren, auch Leute in ein Team bringen, die sich eigentlich zuerst nicht sehen können. Außerdem kann er sehr gut mit Menschen umgehen und sich auf andere einstellen, dadurch mit Leuten von der Bank reden und gleichzeitig genauso gut Kumpel sein.

Thomas F.: Thorsten ist ein total guter Kumpel und er ist tierisch unzuverlässig (lacht über den Protest von Thorsten). Er kann halt manchmal sehr lange brauchen für Sachen, die er nicht mag – Büroquatsch und so. Auf der anderen Seite ist aber klar, dass er die wichtigen Dinge zuverlässig erledigt. Er ist ruhig und regt sich selten mal auf. Insgesamt ist er einer der am universalsten einsetzbaren und kompetentesten Leute in der Branche.



Dass die drei heute bei Funatics weiter an guten Spielen arbeiten, mag neben der hervorragenden Chemie zwischen den dreien auch an der perfekten Ergänzung ihrer Fähigkeiten liegen.

Vielleicht werden Sie sich fragen, warum um alles in der Welt die drei in ihrer Anfangszeit so gerne Jump&Runs spielten und entwickelten. Die Antwort ist einfach: In den 80er-Jahren waren diese Spiele außerordentlich populär, und zwar auf allen Systemen, vom Amiga über die ersten PCs bis hin zu Konsolen wie dem Super Nintendo. Außerdem: „Der große Vorteil war, dass man gesehen hat, wie es funktioniert, und es auch umsetzen konnte. Du hast relativ schnell ein Scrolling gehabt, konntest eine Figur reinsetzen, die dann gesprungen ist, hast Gegner programmiert und dann warst du schon so weit. Also sehr einfach", erklärt Thomas Häuser. Dass die drei heute bei Funatics weiter an guten Spielen arbeiten, mag neben der hervorragenden Chemie zwischen den dreien auch an der perfekten Ergänzung ihrer Fähigkeiten liegen. Thomas Häuser ist der Programmierer, Thorsten Knop der Grafiker und Thomas Friedmann der Geschäftsmann und – wie die beiden anderen auch – Spieldesigner. Dabei begann Thorsten Knops Karriere ebenfalls als Programmierer, doch als dann ein Grafiker benötigt wurde, biss er in den sauren Apfel, tauschte Assembler-Buch mit digitalem Pinsel und gibt heute seine Erfahrung an den Funatics-Nachwuchs weiter.

Bis jetzt ist die Karriere der drei höchst erfolgreich verlaufen, wobei ihre Arbeit an *Die Siedler* den vorläufigen Höhepunkt bedeutete. Aber auch das aktuelle *Cultures – Die Entdeckung Vinlands* könnte ein künftiger Hit werden. Was ist das Geheimnis der drei, das anscheinend nur wenige andere deutsche Entwickler kennen? „Ich glaube, was uns hier auszeichnet, ist das Reinbeißen und Reinknien in ein Spiel", beschreibt Thomas Friedmann. „Wir haben einen sehr hohen Anspruch, wir wollen das beste Produkt abliefern, das irgendwie machbar ist. Da wird so lange gefeilt und geschliffen, bis es passt." Dazu gehört eine ausführliche Vorbereitung: Ein Thema wird für interessant befunden, analysiert und durchleuchtet und dann konsequent durchgezogen. „Dabei sind die ersten ein oder zwei Monate Spaß, da kommt man voran", ergänzt Thomas Häuser. „Dann wird es aber hart. Dann muss man sich morgens hinsetzen und überlegen, was ansteht, und das durchziehen und dabeibleiben." Doch das ist nicht alles, wie Thorsten Knop weiß: „Konzepte werden verändert und über den Haufen geschmissen. Da kommt es darauf an, nicht das Ziel aus den Augen zu verlieren." Zusätzlich erschwert wird die Entwicklung eines Spiels durch das Nachwuchsproblem, das sich quer durch die gesamte Branche zieht. „Es gehen einige Bewerbungen ein, die teilweise auch ganz gut sind, aber ich glaube, eine ganze Menge der geeigneten Leute traut sich einfach nicht", vermutet Thorsten. Thomas Friedmann ergänzt: „Sie sehen die Spielebranche auch nicht als möglichen Arbeitsplatz, da die Entwicklung von Spielen nicht etabliert ist. Viele der guten Programmierer und Grafiker kommen gar nicht erst auf die Idee, im Spielebereich zu arbeiten." Zurzeit arbeiten die Funatics daher mit Schülern aus der Mülheimer Umgebung zusammen, die mit einfachen Aufgaben betraut werden und so möglicherweise in die Entwicklung hineinwachsen. Wäre doch schade, wenn das neue Projekt der Funatics, das erstmals auf einer lizenzierten 3D-Engine beruht, aufgrund von Nachwuchsmangel in den Anfängen stecken bliebe ...

Florian Stangl



Brodelnde Gerüchteküche



Auf der CeBIT werden traditionell die Grafikkarten für das laufende Jahr auf den Tisch gelegt. Diesmal waren reale Produkte jedoch eher Mangelware, dafür gab es Platinengerüchte gleich im Dutzend.

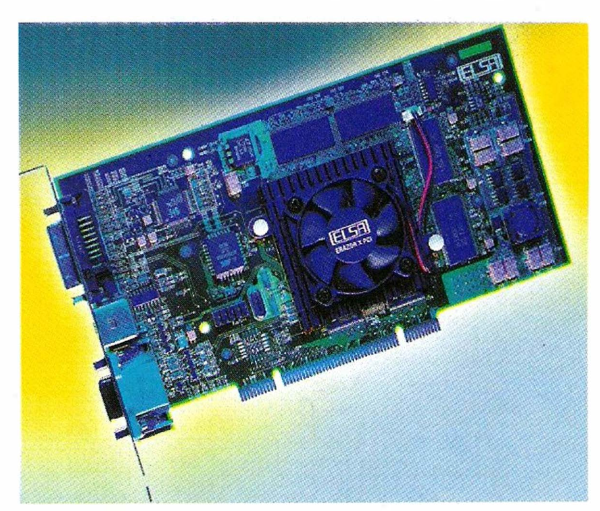
WAS IST ...?

- **Anti Aliasing** Glättung von pixeligen Polygonkanten
- **Füllrate** Maß für die Zeichengeschwindigkeit eines Grafikchips
- **Hardware T&L** Geometrieberechnungen auf dem Grafikchip
- **Renderpipeline** Chiparchitektur zum Zeichnen von Bilddaten

Die Darstellerriege des Grafikkarten-Ensembles ließ Großes erahnen. Nvidia, Matrox, Ati, VideoLogic, S3, 3dfx, Elsa, Asus, Creative, Guillemot – alle waren sie da. Doch Neuheiten waren nicht am Stand zu bewundern, sondern nur hinter verschlossenen Türen. Wer als Fan ultraschneller 3D-Beschleuniger mit hohen Erwartungen zur CeBIT pilgerte, wurde sehr schnell auf den Boden der Tatsachen zurückgeworfen. Nicht ein Aussteller zeigte der Öffentlichkeit seine neue Ware, selbst 3dfx schaffte es nicht, die Voodoo4-/5-Kollektion vorzuführen. Dafür gab es massenweise geheime Vorführungen, konspirative Sitzungen und vor allem einen ganzen Rattenschwanz von Gerüchten. Neugierig geworden? Dann Vorhang auf für unseren Messebericht von der Grafikfront.

Die größten (greifbaren) Überraschungen kamen von 3dfx und Ati. Während der Voodoomeister erstmals seine universal verfügbare Kantenglättung in Spielen zeigen konnte, zauberte Ati grundsätzliche Spezifikationen für seine neue Rage-Generation aus dem Hut. Beiden Themen haben wir auf den Folgeseiten deshalb einen eigenen Artikel gewidmet. Eine der heißesten Storys sollte der Nachfolgechip des GeForce 256 von Nvidia werden. „NV15" lautet der Codename für dieses Stück Silizium, das 3dfx zum Schwitzen bringt. Nachdem bereits vor zwei Monaten erste Informationen im Internet „aufgetaucht" sind, geisterten auf der CeBIT weitere Gerüchte über Eigenschaften des Chips herum. Erst nach dem Messetrubel kristallisierten sich relativ gesicherte Eckwerte des NV15 und des kleineren Bruders NV11 heraus (siehe Tabelle). Creative wird dabei eine der Hauptrollen spielen, wie anlässlich einer Pressekonferenz bei der Game Developers Conference in San Jose bekannt wurde. So wird deren NV15-Karte über 32 MB DDR-Speicher verfügen, der dank einer verbesserten Technik voraussichtlich etwas schneller anzusteuern ist als bei der Annihilator Pro. Der Chip wird in einem 0,18-Mikrometer-Prozess gefertigt (GeForce: 0,22), so dass Nvidia mehr Spielraum hat, um die Wärmeentwicklung einzudämmen oder mehr Transistoren unterzubringen. Beeindruckend ist auf jeden Fall die Organisation der Rechenarchitektur. Wie der GeForce greift der NV15 auf vier parallele Pipelines zurück, wobei bearbeitete Bildpunkte im Gegensatz zum Vorgänger gleich mit zwei Texturen bepflastert werden können. Davon profitieren Spiele mit extrem hohen Texturanforderungen, ältere Spiele wird diese Eigenschaft eher kalt lassen. Hier schließt Nvidia auf jeden Fall eine Versicherung für die Zukunft ab. Laut Creative wird deren NV15-Brett die Ausgabe des Bildes

VOODOOPUPPE Lara Croft legte zwar einen gut besuchten Auftritt bei 3dfx hin, als Botschafterin der neuen Voodoo-Generation trat sie jedoch nicht in Erscheinung.



PCI-POWER Die Erazor X PCI sorgt auch auf AGP-losen Systemen für grafische Genüsse. Ab April geht die Aufrüsterplatine an den Start.



NACHRÜSTBESCHLUSS Creative hilft mit seiner TNT2 Vanta allen Grafikaufrüstern, die auf PCI-Platinen angewiesen sind.

auf dem Fernseher über eine spezielle Zusatzkarte realisieren. Schon ab Mitte Mai will man an den Start gehen, wobei diese Einschätzung ein gewisses Maß an Optimismus in sich birgt.

Während die Hersteller schon voll mit den Vorbereitungen für den NV15 beschäftigt sind, bringen Firmen wie Asus, Dell oder MSI reguläre GeForce-Beschleuniger mit fetten 64 MB Grafikspeicher unter das Volk. MSI und Asus verkaufen diese auch an Normalsterbliche, bei Dell müssen Sie schon in ein Komplettsystem der Marke Dimension XPS investieren. Asus führte uns den grafischen Leckerbissen im Hinterzimmer vor. Die GeForce-beschleunigte V6600 Pro wird schon bald mit satten 64 MB SDRAM auf den Markt kommen. Auch die mit Award-Ehren bedachte V6800 wird in einer 64-MB-Variante eine Neuauflage erleben; im Gegensatz zur V6600 handelt es sich hierbei aber um Speicher der Sorte Double Data Rate. Erste Tests im Internet bescheinigen den 64er-Versionen vor allem Stärken in hohen Auflösungen jenseits 1.024x768 Bildpunkten und 32 Bit Farbtiefe. Ein derart hohes lokales Speicherpolster umgeht die Notwendigkeit, die vergleichsweise langsame AGP-Verbindung über Gebühr in Anspruch zu nehmen. Preislich liegen diese Monster-GeForce-Karten zwischen 650 (SDRAM) und 800 Mark (DDR-RAM).

Nvidia geht mit dem Grafikchip NV15 einen großen Schritt vorwärts, um den Anforderungen zukünftiger Spiele zu genügen.

Technik-Eckdaten

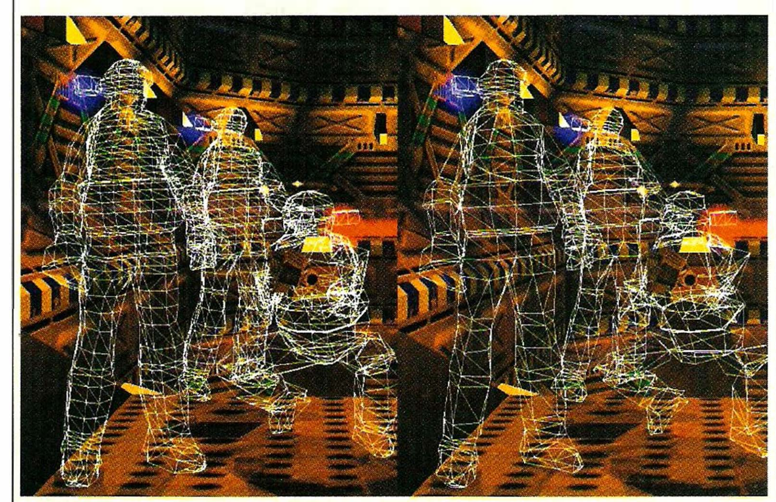
3dfx gegen Nvidia, VSA-100 gegen NV11/NV15. Hier sehen Sie die wichtigsten technischen Unterschiede.

Chip	VSA-100	NV11	NV15
Hersteller	3dfx	Nvidia	Nvidia
Chiptakt	166 MHz	160 MHz	135 MHz
Pipeline (PixelxTexel)	2x1	2x1	4x2
Pixelfüllrate	333 MPixel	320 MPixel	540 MPixel
Texturfüllrate	333 MTexel	320 MTexel	1080 MTexel
Speichertakt	166 MHz	183 MHz	333 MHz (166x2)
Speicherart	SDR DRAM	SDR DRAM	DDR DRAM
Hardware T&L	Nein	Ja	Ja
Skalierbarkeit	Ja (1-32)	Nein	Nein
Kantenglättung	Hardware	Software	Software

Von Kanten und Polygonen

Geometriebeschleunigung auf dem Chip oder spieleunabhängige Kantenglättung? So stellt sich die Wahl zwischen Voodoo5- und GeForce-Karten dar.

Wenn 3dfx Ende April die ersten Karten mit VSA-100-Chips auf den Markt bringt, wird die Diskussion um Polygone gegen Füllrate erneut entflammen. Nvidia hat mit dem GeForce 256 als erster Entwickler die Beschleunigung von Geometrieberechnungen auf dem Grafikchip (Hardware Transform & Lighting) erreicht. Der Pioniertat werden dieses Jahr weitere Firmen mit Grafikprodukten folgen - nur 3dfx nicht. Der Voodoomeister setzt bei seiner VSA-100-Architektur auf Zeichengeschwindigkeit und Qualitätsmerkmale wie Kantenglättung. Tester und Käufer haben es hier schwer, da Spielszenen mit höheren Polygonzahlen oder Kantenglättung kaum per Screenshot festgehalten werden können. In der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen zu diesem Thema genauere Hintergründe liefern.



GÖTTLICHE POLYGONE Messiah wird GeForce-Besitzer dank seiner Spieleengine mit vielen Polygonen beglücken. Im Drahtgittermodell sind die Unterschiede deutlich sichtbar.

Von einem Trend zu sprechen, wäre vielleicht übertrieben. Aber auffällig viele Hersteller bemühen sich zurzeit, den Markt für PCI-Beschleuniger nicht kampflos 3dfx zu überlassen. Das dürfte vor allem die unzähligen Spieler interessieren, die einen Komplett-PC mit integrierter Grafik aus dem Supermarkt oder einen älteren Rechner ohne AGP besitzen. Elsa macht den Anfang mit der Erazor X PCI ab April; sie ist die erste GeForce-Karte für PCI-Slots. Der Kostenpunkt liegt bei etwa 600 Mark, neben 32 MByte SDRAM wird sie auch eine DVI-Schnittstelle für LCD-Monitore aufweisen. Von der Erazor X AGP übernimmt sie die Taktfrequenzen (120/166 MHz) und die Chipguard-Software für eine kontrollierte Übertaktung der Grafikkarte. Ein weiterer Mitstreiter im PCI-Ring ist Creative. Die 3D Blaster TNT2 Vanta basiert auf dem gleichnamigen Einsteigerchip von Nvidia und richtet sich mit ihrem Preis von 250 Mark auch eher an Spieler mit durchschnittlichen Ansprüchen. Der Vanta ist dabei eine Art abgespeckter TNT2 und läuft mit 110 MHz Chiptakt (TNT2: 125, TNT2 Pro: 143, TNT2 Ultra: 150 MHz). Damit spielt es sich zwar nicht so gut wie mit echten TNT2- oder gar GeForce-Beschleunigern, Nachrüster dürften trotzdem auf ihre Kosten kommen. Die Krone der PCI-Schöpfung trägt selbstverständlich 3dfx, die immerhin zwei der neuen Voodookarten auch im PCI-Design veröffentlichen (Voodoo4 4500, Voodoo5 5000).

Thilo Bayer



■ SPEICHERBANK Asus spendiert der V6600 Pro 64 MB SDRAM, das vor allem High-End-Spieler beglückt.

Der Hexenmeister kehrt zurück

Auf der CeBIT 2000 zeigte 3dfx zum ersten Mal die neuen Voodoo-Karten in der Spielepraxis.

FAKTEN ■ PRODUKT **Voodoo4/Voodoo5** ■ KATEGORIE **Grafikkarte** ■ HERSTELLER **3dfx** ■ PREIS **offen** ■ TERMIN **April 2000**

QUICKIE

Was verbirgt sich hinter dem T-Buffer?
Der T-Buffer ist ein Speicherbereich, in dem Bilddaten miteinander kombiniert werden können. Dadurch entstehen Effekte wie Bewegungsunschärfe oder Kantenglättung.

Und funktioniert das bei allen Spielen?
Bei der Kantenglättung: Ja! Bei allen anderen Effekten: Nein! Die Kantenglättung hat jedoch die größte Bedeutung und kann einfach per Schalter aktiviert werden (jedoch wahrscheinlich nur bei der Voodoo5-Reihe).

Ursprünglich sollten Grafikkarten auf Basis des VSA-100-Chips schon unter dem Weihnachtsbaum liegen. Nun peilt 3dfx den April als Veröffentlichungstermin an. Wir haben für Sie probegespielt.

Wer als Messe-Besucher die neuen Produktreihen Voodoo4/Voodoo5 in Aktion sehen wollte, wurde leider enttäuscht. Lediglich einige mysteriöse Wandmotive deuteten auf neue Zeiten bei 3dfx hin, außerdem absolvierte das Lara-Croft-Model Lara Weller einen gut besuchten Auftritt. Im stillen Kämmerlein wurde jedoch eine mit 100 MHz getaktete Voodoo5 5000 PCI (finaler Takt: 166 MHz) auf einem Macintosh- und PC-System in Spieleaktion gezeigt. Der Mac-G4-Rechner zeigte den *Star Wars Racer* mit voller Kantenglättung (vier Samples pro Bildpunkt), die störende Polygonkanten und das in der Bewegung auftretende „Pixelflimmern" wegzauberte. Optisch spannender war der direkte Vergleich zwischen der V5 5000 und einer GeForce-Karte bei einem bekannten Spiel mit der Q3-Engine. Auch hier waren bei der V5 dank Vollbild-Kantenglättung keine pixeligen Linien mehr zu sehen, während die GeForce-Platine etwas farbenprächtigere Bilder auf den Schirm zauberte. Außerdem hatte 3dfx den Programmcode für die V5 so verändert, dass die Spielfiguren mit Motion-Blur-Effekten (Bewegungsunschärfe) durch den Level stolzierten. Optisch sehr ansprechend war auch die Demonstration mit *Rally Championship* von Electronic Arts. Während bei der GeForce extremes Pixelflimmern das Bild trübte, konnte die V5 hier mit einer „ruhigen" Spieldarstellung aufwarten. Genau hier dürfte auch der größte Vorteil der T-Buffer-Technologie liegen. Bei Spielen wie *Drakan* oder *Ultima 9*, die weniger von der Zeichengeschwindigkeit des Grafikbeschleunigers als von der CPU-Frequenz abhängen, gönnt sich der Zocker einfach mehr Bildqualität durch Aktivieren der Kantenglättung. Bei Füllratenfressern wie *Heavy Metal F.A.K.K.2* verzichtet er dementsprechend darauf. Ansonsten wurden immerhin einige noch unbekannte Details der neuen Voodoo-Architektur bekannt gegeben. So rechnet der VSA-100-Chip intern mit 40-Bit-Genauigkeit, um eine möglichst fehlerfreie Bildausgabe zu gewährleisten. Außerdem unterstützt das RAM-Interface keinen DDR-Speicher wie der GeForce von Nvidia. Was Verfügbarkeit, Preise und Spielebundle angeht, hüllt sich 3dfx noch in Schweigen. Wir vermuten, dass erste Boards ab Ende April verfügbar sind.
Das Schlachtschiff Voodoo5 6000 wurde noch nicht angekündigt.

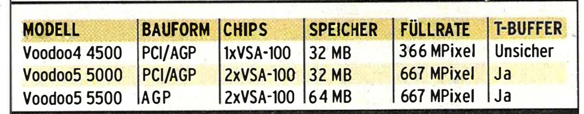
Thilo Bayer

■ VOODOO-DUETT So sieht eine Voodoo5 5000 aus. Die beiden aktiv gekühlten Grafikchips steuern je 16 MByte Speicher an.

VSA-100-Familie



Hier sehen Sie alle neuen Grafikkarten, die 3dfx bisher offiziell angekündigt hat.



MODELL	BAUFORM	CHIPS	SPEICHER	FÜLLRATE	T-BUFFER
Voodoo4 4500	PCI/AGP	1xVSA-100	32 MB	366 MPixel	Unsicher
Voodoo5 5000	PCI/AGP	2xVSA-100	32 MB	667 MPixel	Ja
Voodoo5 5500	AGP	2xVSA-100	64 MB	667 MPixel	Ja

Voodoo-Intimitäten

Auf der CeBIT konnten wir mit Peter Wicher sprechen, der als „Director of Product Marketing" tiefen Einblick in alle Grafikkarten von 3dfx hat.

Die neuen Karten auf Basis des VSA-100 kommen mit großer Verspätung. Sind sie trotzdem wettbewerbsfähig?
Ja. Wir wollen Spieler durch Geschwindigkeit und Qualität überzeugen. Die Skalierbarkeit der Chips und Features wie T-Buffer und Texturkompression sind hier an erster Stelle zu nennen.

Übertakter hatten es mit der Voodoo3-Reihe nicht gerade einfach. Soll sich das ändern?
Auf jeden Fall. Wir werden alle neuen Karten mit Lüfter ausstatten, außerdem soll der geschwindigkeitssüchtige Spieler sein „Übertaktungs-Utility" bekommen.

KLARTEXT **Peter Wicher sorgte für Klarheit bei offenen Fragen zur neuen Voodooserie.**

Zum ersten Mal beherrscht ein Voodoochip die Bildausgabe (!) in 32 Bit Farbtiefe. Haben die Einzelchipkarten (Voodoo4) hier keine Geschwindigkeitsnachteile?
Selbstverständlich ist der Speicher in 32 Bit Farbtiefe ein Bremsklotz. Aber wir haben viel Zeit in das Speicher-Interface investiert. Das Ziel für Voodoo4 lautet: Gute Spielbarkeit in 1.024x768 bei 32 Bit.

Das erstaunliche 3D-Füllhorn

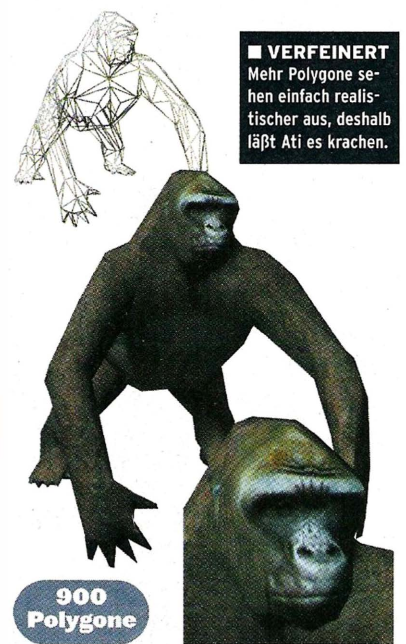
Mit mehr hardwarebeschleunigten 3D-Eigenschaften als die Konkurrenz will sich Ati an die Spitze setzen.

FAKTEN ■ PRODUKT **Ati „Rage 6"** ■ KATEGORIE **Grafikchip** ■ HERSTELLER **Ati Technologies** ■ PREIS **Noch unbekannt** ■ TERMIN **August 2000**

QUICKIE

Unterstützt der Ati-Chip Bump Mapping?
Alle drei bekannten Bump-Mapping-Verfahren werden in Hardware beschleunigt: Emboss, Dot3 Produkt (wie Nvidias GeForce) und Environment Mapped (wie Matrox G400).

Wird es wieder eine Dual-Chip-Lösung wie die Rage Fury Maxx geben?
Der neue Chip ist prinzipiell fähig, auf gleiche Art auf einer Karte kombiniert zu werden. Ob es ein entsprechendes Produkt geben wird, ist aber noch unklar.



9000 Polygone

■ **VERFEINERT** Mehr Polygone sehen einfach realistischer aus, deshalb läßt Ati es krachen.

Ati ist das beherrschende Schwergewicht in der Liga der Computer-Erstausrüster mit Grafikkarten. Wie die Kanadier den frechen Neuling Nvidia klein halten wollen, erfahren Sie hier.

Der Erstausrüster-Markt war lange Zeit nicht so leistungsgierig wie der Hardware-Einzelhandel, dafür aber ungleich härter, was Preis und Zuverlässigkeit der Produkte angeht. Das Erscheinen von Nvidia hat Spitzenleistung zu den Grundtugenden addiert und Ati hat das 1999 auch kräftig zu spüren bekommen. Aber Ati wäre nicht der Marktführer, wenn man sich seiner Stärke nicht bewusst wäre. Deshalb wurde der Nachfolger des Rage 128 Pro in der Entwicklung kurzerhand übersprungen. Der mit dem Codenamen „Rage 6" bezeichnete Chip greift entsprechend voll ins zukünftige 3D-Leben.

Das Ziel, mit Nvidias nächstem Chip NV15 auf Leistungsebene gleichzuziehen, ist sehr ambitioniert, könnte aber bei Betrachtung der vorliegenden Leistungsdaten durchaus gelingen. Kern des Rage 6 ist eine doppelt ausgelegte Pipeline, die pro Pixel bis zu drei bilinear gefilterte Textur-Tapeten gleichzeitig aufbringen kann. Damit lassen sich bei heutigen Spielen immer zwei Pixel pro Takt ausgeben. Je nach endgültiger Taktgeschwindigkeit (200-400 MHz) sollte das jenseits von 400 MPixel/s und 1.200 MTexel/s Füllrate ergeben.

Primär wird jedoch beim Rage 6 in Bildqualität und Realismus investiert, Aufgabe des „Pixel Tapestry"-Motors im Chip. So ist dieser 3D-Chip der erste, der alle Bump-Mapping-Arten in Hardware beschleunigt, also Matrox' EMBM mit Umgebungsreflexion, Nvidias Dot3-Verfahren und die bereits bekannten Emboss-Einprägungsmuster. Weiterhin wird die Geometrie-Einheit nicht nur Transformationen und Beleuchtung übernehmen. Auch das Entfernen von 3D-Objekten, die nicht im Sichtbereich des Spielers liegen („Clipping"), ist Teil der Hardware. 3D-Texturen werden ebenfalls ermöglicht. Diese sind nicht wie Tapeten angelegt, sondern wie ein Marmorblock mit einer jeweils anderen Oberfläche, abhängig vom Verlauf der Schnittfläche. Eigene Versionen der von 3dfx propagierten Bewegungsunschärfe und Kantenglättung werden Spiele-Entwicklern zur Verfügung gestellt.

Sahnestück ist aber 3D-Morphing, das in OpenGL bereits unterstützt wird und für DirectX 8 eingeplant ist (siehe Extrakasten). Diese Fähigkeiten und die Fähigkeit, Texturen wie realistische „Haut" über Modelle zu legen, sind die Aufgaben der so genannten „Charisma Engine".

Armin Lenz

■ **EXKLUSIV** So sieht der Prototyp der neuen Ati-Grafikkarte aus. Hier in der PC Games sehen Sie ihn zuerst abgedruckt.

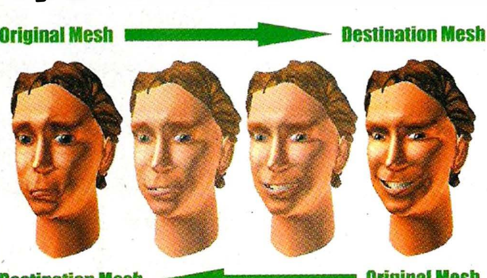
Charismatische Ideen

Der Spiele-Rechner als interaktives Heimkino – das ist die Idee, die nicht nur 3dfx verfolgt. Ein großer Schritt ist dabei die „Keyframe Interpolation".

Durch Vorgabe eines Anfangs- und End-Modells und die Anzahl der Zwischenschritte soll die „Charisma Engine" des Rage 6 in der Lage sein, ohne CPU-Aufwand alle Zwischenstufen selbstständig zu „morphen". Das ist Voraussetzung, um etwa lippensynchrones Sprechen in Spielszenen einzubringen. Denken Sie sich zum Beispiel nur ein *Star Trek*-Spiel, in dem der Formwandler Odo eine Hauptrolle hat.

Keyframe Interpolation





STIMMUNG **Realistische Mimik ist ein Schlüssel für Spiele in Kinofilm-Qualität, sonst sind die Figuren unglaubwürdig.**



■ **FREUDE** Zufriedenheit mit dem Kampf, den man Intel liefert, war auf dem Stand von AMD zu fühlen.

Wetterleuchten über dem Prozessorparadies

Die monopolistisch verschnarchten Zeiten im Prozessorgeschäft sind mittlerweile endgültig vorüber. Dieses Jahr wird getanzt, bis die Fetzen fliegen. Kommen Sie mit uns aufs Parkett!

AMD mausert sich vom getretenen Hündchen zur Bulldogge, Intel meditiert über E-Commerce und VIA entwickelt den heftigen Ehrgeiz, Intels fette Weidegründe zu erstürmen. Wer hätte zur letzten CeBIT solch ein Szenario vorhergesagt?

Während Giganten der Software-Branche mit Ständen von der Größe von Flugzeugträgern protzten, hatte Intel sich kontemplativ in ein kleines blaues Kabäuschen in der Netzwerkhalle zurückgezogen. Der Gorilla im Prozessor-Dschungel philosophierte darüber, dass die hausgemachten Produkte die Bausteine des elektronischen Handels seien. Inoffiziell gab man sich dann doch weniger weltentrückt und sprach auch über den neuen Celeron, die Zukunft des Pentium III und seinen Nachfolger, „Willamette". VIA, bis vor kurzem hauptsächlich bekannt durch Hauptplatinen-Chipsätze mit gruseliger Spiele-Leistung, hatte sich in einer Ecke der Prozessor-Halle niedergelassen. Verbündet hat man sich mit AMD, deren Athlon sich mittlerweile als CPU-Zwölfzylinder mit Intels besten Prozessoren keines Vergleiches mehr zu schämen braucht und die 1-GHz-Grenze bereits hinter sich lässt.

Insgesamt ist der lange Zeit träge CPU-Markt in eine Lawinenbewegung übergegangen. Wo bisher Monopol-Langeweile angesagt war, wird jetzt so kräftig geknüppelt, dass man sich kaum noch zu kaufen traut. Sowohl Intel als auch AMD belauerten sich gegenseitig, um als Erste den 1-GHz-Chip zu verkünden. AMD nahm dann in der ersten Märzwoche den Pokal mit nach Hause.

Intels Pläne sind weniger flexibel, denn der Marktführer muss die Planungen der großen OEMs wie etwa Dell berücksichtigen. Bis Herbst soll der Pentium III in Massen die 1.000-MHz-Marke erreichen. Bereits im März werden der PIII 833 und 866 in Stückzahlen herauskommen, im Juni der 933er. Die 1-GHz-CPU wird vorerst nur in handverlesener Anzahl an loyale Großhersteller herausgegeben.

WAS IST ...?

- **Gigahertz** 1.000 Megahertz
- **FCPGA** Neue CPU-Verpackung für Sockel 370
- **L2-Cache** Schneller Zwischenspeicher zwischen RAM und CPU
- **ISSE** Spezial-Befehlssatz zur Spielebeschleunigung von Intel
- **OEM** Computerhersteller (Original Equipment Manufacturer)

CPU-Infrastruktur

ja=■ nein=■

Das kleine Wer-mit-wem der Motherboard-Chipsätze. Auch die Paarungen zwischen CPU und Hauptplatinen werden jeden Monat unübersichtlicher.

CPU	INTEL BX	INTEL 810(E)	INTEL 815	INTEL 820	VIA APOLLO PRO133(A)	AMD 750	VIA KX133	VIA KZ133
Intel Celeron	ja	ja	ja	nein	ja	nein	nein	nein
Intel Pentium III	ja	ja	ja	ja	ja	nein	nein	nein
AMD Athlon	nein	nein	nein	nein	nein	ja	ja	nein
AMD Athlon Professional	nein	nein	nein	nein	nein	ja	ja	ja
AMD „Spitfire"	nein	nein	nein	nein	nein	ja	ja	ja
VIA Cyrix III	ja	ja	ja	nein	ja	nein	nein	nein

WAS IST ...?

- **PC100 SDRAM** Speicher für 100-MHz-Speicherbus
- **PC133 SDRAM** Speicher für 133-MHz-Speicherbus
- **3DNow!** Spezial-Befehlssatz zur Spielebeschleunigung von AMD
- **Sockel A** Neuer CPU-Steckplatz von AMD

Dabei werden sowohl der Sockel 370 FCPGA als auch der aussterbende Slot 1 bedient werden. Der Celeron wird ab März mit 600 und 633 MHz angeboten. Hier liegt die größte Wertsteigerung für Spieler, denn das neue Celeron-Modell ist ein kleiner Coppermine mit 66 MHz Front Side Bus und ISSE. Das wird bei Zockern Freude auslösen, beschleunigt ISSE doch viele Grafiktreiber gsnz erheblich (PCG 04/2000). Ein Celeron 700 soll im Juni folgen, noch höher getaktete Modelle im Lauf des Jahres. Auch Geschwindigkeiten unter 600 MHz sollen für den neuen Celeron ins Angebot kommen.

Auf der Seite der Infrastruktur tut sich bei Intel ebenfalls Erfreuliches. Nachdem man eingesehen hat, dass der Intel820 zwar technologisch recht wohlgeformt ist, aber preislich nicht beim Kunden ankommt, wird nun auch die ungeliebte PC133-SDRAM-Alternative bedient. Der Intel815 „Solano" verspricht dabei den BX-Chipsatz in der Beliebtheit abzulösen. Seine Stärken sind 133-MHz-Front-Side- und -Speicherbus und die doppelt schnell ausgelegte interne Kommunikation (wie beim 810/810E und 820). Die integrierte 3D-Grafik ist weniger aufregend, wohl aber die Tatsache, dass sie sowohl abschaltbar ist als auch einen externen AGP-Slot unterstützt. Wenn dieser Chipsatz an der Leistung eines auf 133 MHz übertakteten BX anknüpft, ist Daddel-Freude angesagt.

Bei AMD stehen die Zeichen auf Vorsicht, besonders davor, sich am eigenen Erfolg zu verschlucken. Der Athlon ist dem Pentium III derzeit mehr als gewachsen. Die Frage ist ironischerweise, wie verhindert man, damit so erfolgreich zu sein, dass man wie Intel in Lieferschwierigkeiten gerät. Die gute Nachricht ist, dass die Dresdener Fabrik ab Ende Juni auf Kupfer basierende Chips in Massen ausliefern wird. Das wird besonders den beiden neuen Athlon-Serien zugute kommen, die schon bald die bisherigen Modelle samt Sockel Super 7 ablösen. Am unteren Ende wird dabei der „Spitfire" gestartet, ein kleiner Athlon mit L2-Cache auf dem Chip, der ausschließlich als preisgünstige gesockelte Version (Sockel A) erhältlich sein wird. Darüber wird der Athlon Professional, Codename „Thunderbird", platziert. Er wird mit hohem Takt und großem L2-Cache auf dem Chip sowohl im Slot A als auch Sockel A (ab April) für Furore sorgen. Diese CPU sollte Intel bei Spielen ziemlich heftig an den Karren fahren können. Der Preis wird entscheiden, ob man sich den Blechschaden auch leisten kann. Im Hinterzimmer drehte bereits ein 1.116-MHz-System mit Kupfer-Technologie seine Runden.

Für die Gleisverlegung sind weiterhin AMD und nun auch VIA gefragt. Von VIA kommt der KX133, den wir bereits auf einer Epox-7KXA-Platine testen konnten. Später in diesem Jahr wird von AMD und VIA auch DDR SDRAM unterstützt werden - dies sollte noch einen weiteren Leistungszuwachs bedeuten.

VIA hat sich besonders im kostensensiblen Segment unterhalb des BX breit gemacht. Bei Slot 1 und Sockel 370 ist VIA weiter mit dem Apollo Pro 133(A) vertreten, letzte Revisionen dieses Chipsatzes zeigen auch bei Pentium III und Celeron guten Spielespaß. Auch im hochintegrierten Bereich ist VIA aktiv, der so genannte $600-PC soll von eigenen Chipsätzen und dem neuen Cyrix-III-Prozessor angetrieben werden. Diese CPU, hervorgegangen aus dem schwachen Cyrix M-II, soll bei 400 MHz starten und lässt auch sonst die Muskeln spielen: 256 KByte L2-Cache auf dem Chip, 3DNow!-Befehle und ein Front Side Bus von 66 bis 133 MHz sind topaktuelle Eckwerte.

Armin Lenz

Solano – der Thronfolger

Der Intel815 soll die Thronfolge des BX-Chipsatzes sichern, nachdem der Intel820 zu weit vorgriff.

Dabei wird PC133 SDRAM mit dem 133-MHz-Front-Side-Bus die Antriebsachse bilden. Das bedeutet, dass der CPU wie beim 100-MHz-Vorgänger BX auch wirklich die volle Speicherbandbreite zur Verfügung steht. Schon beim Übertakten von BX-Chipsätzen hatten wir da klare Leistungsvorteile gegenüber dem Intel820 und Intel810(E) gemessen. Der Intel815 zeichnet sich wie der 810E durch eine hohe Integration aus, ist aber wesentlich freundlicher hinsichtlich einer spieletauglichen Verwendbarkeit. So wird in der Regel ein AGP-Slot auf Solano-Hauptplatinen vorhanden sein - und zwar trotz abschaltbarer, integrierter 3D-Grafik mit DVD-Unterstützung. Die Option auf einen digitalen VGA-Ausgang, integrierter Sound und die komplette Abwesenheit von ISA-Slots modernisieren die Hauptplatinen. Alle großen Motherboard-Hersteller werden nach Intels Okay Solano-Modelle vorstellen, während I820-Platinen bereits massenweise zu haben sind.

■ SOLANO Durchgängig 133 MHz, so soll es sein: der Intel815.

CPU-Übersicht



Das CPU-Puzzlespiel wird noch mal komplizierter. Neue Nischenprodukte erfordern mehr Aufmerksamkeit beim Rechnerkauf, um Fehlgriffe zu vermeiden.

HERSTELLER	MODELL	FRONT SIDE BUS	VERBINDUNG	CHIPSATZ	BEMERKUNG
Intel	Celeron	66 MHz	Sockel 370 PPGA	BX, 810(E), VIA	Endet bei 533 MHz
Intel	Celeron	66 MHz	Sockel 370 FCPGA	BX, 810(E), 815, VIA	Ab März mit 600/633 MHz und ISSE
Intel	Pentium III	100/133 MHz	Sockel 370 FCPGA	BX, 810(E), 815, 820, VIA	Ab März mit 850/866 MHz
Intel	Pentium III	100/133 MHz	Slot 1	BX, 810(E), 815, 820, VIA	Ab März mit 850/866 MHz
AMD	Athlon	200 MHz	Slot A	AMD750, KX133	Bis 1 GHz verfügbar
AMD	„Spitfire"	200 MHz	Sockel A	AMD750, KZ133	Ablösung für K6-Serie, interner Cache
AMD	Athlon Professional	200 MHz	Slot A	AMD750, KX133	Ab Ende Juni mit internem Cache
VIA	Cyrix III	133 MHz	Sockel 370 FCPGA	BX, 810(E), 815, VIA	3DNow!, interner Cache, 400/433 MHz

Thunderbird – der Donnervogel

AMDs Athlon hatte einen guten Start und verdiente sich mit seiner Leistung eine gute Presse, verlor jedoch oft das Spieleduell mit dem Coppermine.

Das soll sich durch die bereits 1999 beim K6-III vorgemachte Verlegung des externen Cache auf den Chip und Beschleunigung auf vollen CPU-Takt ändern. Das verbessert sowohl die Bandbreite als auch die Antwortgeschwindigkeit auf Daten-Anfragen (Latenz), die nach unserer Erfahrung bei vielen Spielen kritisch ist. Das Resultat mit Codenamen „Thunderbird" wird noch in der ersten Jahreshälfte als Athlon Professional erhältlich sein und die leistungshungrigsten Spieler beglücken. Mit seinem Erscheinen wird dann der „klassische" Athlon aus dem Rennen genommen werden. Zugleich wird eine „kleine" Version des Athlon Professional mit weniger Cache für den neuen Sockel A gestartet, der „Spitfire". Er wird die K6-Serie als Leistungs-Fundament ersetzen.

■ THUNDERBIRD Der „Coppermine" von AMD zeigt Intel bald die Klauen.

Die Halle des Bergkönigs

Wer sich den Athlon gekauft hat, könnte ahnungslos auf dem geheimen Schatz namens Super Bypass schlummern.

WAS IST ...?

- **AGP** Schnelle Verbindung zwischen CPU und Grafikkarte
- **Slot A** Steckplatz für Athlon CPUs auf Hauptplatinen
- **Cache** Flotter Zwischenspeicher, der schnell benötigte Daten vorhält
- **Motherboard-Chipsatz** Schaltkreise, die Verwaltungsaufgaben für Speicher und Peripherie übernehmen
- **Super Bypass** Schnelle Speicherverbindung bei Irongate-Chipsätzen
- **UltraDMA/66** Festplattenschnittstelle, die bis zu 66 MB/s transportieren kann

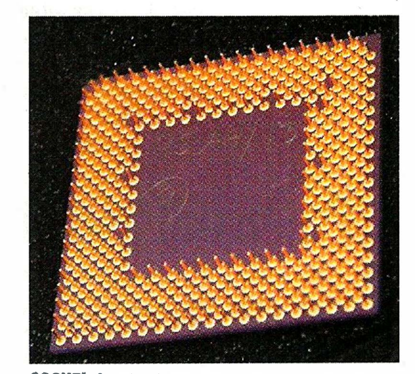


VOLLDAMPF Als Erster kam der Athlon von AMD durch die Ziellinie beim MHz-Wettrüsten.

Ohne Frage hat sich der Athlon eine verdientermaßen starke Stellung im Spielebereich erobert. Das verdankt er sowohl seiner dem Pentium III gegenüber moderneren Architektur, als auch dem im direkten Vergleich günstigeren Preis.

Das Fahrwerk zum CPU-Motor war dabei der AMD750-Hauptplatinen-Chipsatz, auch bekannt als „Irongate". Er arbeitet in Kombination mit dem Slot A, der bisherigen Verbindung des Athlon zum Motherboard. Der Irongate war bisher auf allen Platinen zu finden und wird nach der CeBIT jetzt durch den von VIA ersonnenen KX133 als leistungsfähige Alternative ergänzt. Die Stärke des Irongate liegt darin, dass er bereits einige Monate in der rauen Praxis verbracht hat und die Treiber und neuesten Chiprevisionen als ausgereift gelten dürfen. Er hat kleinere Schwierigkeiten mit einzelnen GeForce-Karten und AGP2X, wobei der schwarze Peter nach unseren Informationen aber eher bei Nvidia liegt. Sein Handicap liegt in der konservativen Auslegung auf PC100 SDRAM und AGP2X, was die Endleistung doch fühlbar beschränkt. Wer aber tiefer blickt, findet ein verstecktes Türchen zu mehr Power. Die letzten AMD750-Versionen sind nämlich mit dem so genannten „Super Bypass" ausgerüstet. Wer Glück hat und eine Hauptplatine mit der Revision C5 oder C6 des Irongate sein Eigen nennt (oder zu kaufen plant), kann hier einen ultraschnellen Modus für Speichertransfers aktivieren. Dabei wird nicht etwa die Bandbreite erhöht, sondern die Wartezeit auf Datenanfragen verkürzt (Latenz). Das macht Spiele ohne Extrakosten oder Overclocking noch einmal einige Prozent schneller und den Athlon einem gleich getakteten Coppermine ebenbürtig. Viele neue BIOS-Versionen bieten die Einstellung bereits ab Werk an, ebenso wie einige Hersteller jetzt auch ein Übertakten des Front Side Bus bis 240 MHz (120 MHz mit doppelten Transfers) erlauben. Die Preiserwartung zeigt für Irongate-Boards kurzfristig Richtung 250 Mark. Am Horizont zeichnen sich bereits Lieferungen der ersten KX133-Platinen für Slot A ab (siehe unseren Test in dieser Ausgabe), die in die gleiche Preisregion driften. Infrastruktur mit dem zweiten VIA-Chipsatz KZ133 ist noch nicht verfügbar, sollte aber in den nächsten Wochen unser Labor erreichen. Er wird exklusiv den Sockel A bedienen, der dem Athlon Professional und dem „Spitfire" als kostengünstige Verbindung zur Hauptplatine dienen wird. Vorauszusehen ist deshalb jetzt schon eine weitere Preisreduzierung für Athlon-Freunde.

Armin Lenz



SOCKEL A Mit einer neuer Verbindung geht die nächste Athlon-Generation an den Start



AMAZONENPOWER Die adrette Amazone Rynn aus Drakan profitiert besonders von Athlon-Motherboards mit dem Super Bypass.

Athlon-Baugrundstücke

Evolution statt Revolution ist die Maxime bei Hauptplatinen-Chipsätzen für Athlon-Systeme. Hier sehen Sie eine Übersicht der wichtigen Mainboards.

HERSTELLER	MODELL	CHIPSATZ	SPEICHER	BESONDERHEIT	PREIS
AOpen	AK72	KX133	PC100/PC133	ab April	noch unbekannt
ASUS	K7M	AMD 750	PC100	bis 133 MHz FSB	360 Mark
ASUS	K7M Sound	AMD 750	PC100	mit Sound onboard	390 Mark
ASUS	K7V	KX133	PC100/PC133	ab April	noch unbekannt
Biostar	M7MKA	AMD 750	PC100	-	300 Mark
DFI	AK70	AMD 750	PC100	4-Layer	315 Mark
Epox	EP-7KXA	VIA KX133	PC100/PC133	83-115 MHz FSB	310 Mark
FIC	SD11	AMD 750	PC100	bis 133 MHz FSB	300 Mark
Gigabyte	7IX/7IXE	AMD 750	PC100	E-Version ist neuer	320 Mark
MSI	K7Pro	AMD 750	PC100	Super Bypass	290 Mark
MSI	K7Master	KX133	PC100/PC133	ab April	noch unbekannt
NMC	7VAX	KX133	PC100/PC133	baugleich EP-7KXA	320 Mark

Athlon-Nachbrenner

VIA legt das neue Athlon-Schuhwerk KX133 vor und fordert den Pentium III zum gepflegten Kickboxen heraus.

FAKTEN ■ PRODUKT **Hauptplatine EP-7KXA** ■ KATEGORIE **Infrastruktur** ■ HERSTELLER **Epox** ■ PREIS **Ca. 290 Mark** ■ TERMIN **erhältlich**

AUF EINEN BLICK
- 200 MHz Front Side Bus
- 133 MHz Speicherbus
- UltraDMA/66
- AGP4X-Modus
- Über 1 GB/s Speicherbandbreite
- 1 Schritt zu mehr Athlon-Leistung

Was kann man vom KX133 erwarten? Seine Eigenschaften gleichen bis auf die Verbindung zwischen CPU und Chipsatz (FSB) dem Slot-1-Bruder Apollo Pro 133A. Im Vergleich mit der bisherigen Plattform, dem Irongate, ist als wichtigste Neuheit die schnellere Anbindung des Chipsatzes an den Speicher zu nennen. Anstatt des auf 100 MHz laufenden PC100 SDRAM kann jetzt effektiv auch PC133-Speicher eingesetzt werden. Man sollte hier jedoch peinlich auf gute Speicherqualität (7,5 ns oder schneller) achten, auch wenn es keinen Super Bypass Modus gibt. Theoretisch bringt das ein Drittel mehr Durchzug im Kamin. Durch die bremsenden Antwortzeiten (Latenzen) ist die reale Mehrleistung aber eher im Bereich von 10-15% anzusiedeln. Sieht man sich die Benchmarks genau an, dann erkennt man aber, dass dieses Leistungsplus auf einem Irongate-System nur mit einer entsprechend teureren, schnelleren CPU zu erreichen wäre. Das ist ein klares Käufer-Plus zu Gunsten des KX133.

NUTZWERT Spiele auf Basis der oft lizenzierten Q3-Engine profitieren besonders vom KX133 und seiner größeren Speicherbandbreite.

Chipsätze im Stress

Die 750er-Klasse zeigt im Spiele-Nahkampf die Bedeutung der Infrastruktur.

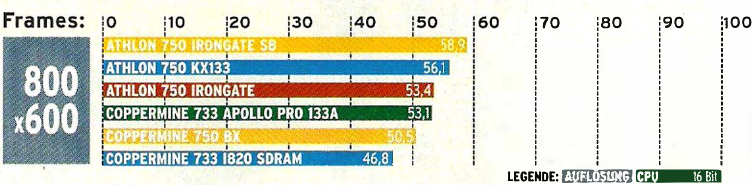
Q3-Engine 1.11 (GeForce DDR, OpenGL, High Quality, 16 Bit)

Frames: 0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

800 x600

ATHLON 750 KX133	97,3
COPPERMINE 733 APOLLO PRO 133A	94,9
COPPERMINE 750 BX	92,7
ATHLON 750 IRONGATE SB	92,2
ATHLON 750 IRONGATE	87,3
COPPERMINE 733 I820 SDRAM	84,7

Drakan v4.44 (GeForce DDR, Direct3D, 16 Bit)



Der KX133 liefert eine sehr solide Spieleleistung ab, ohne den AMD750 zu deklassieren. Doppelt erfreulich für VIA: Auch die Slot-1-Apollo-Serie ist mittlerweile konkurrenzfähig

Die zweite beworbene Neuerung, AGP4X, ist eine schöne Zugabe für Zukunftssicherheit. Sie bringt aber wie auch bei Intel noch keine real messbare Mehrleistung gegenüber AGP2X.

Als kleiner Bruder des KX133 soll der KZ133 bald für den „Spitfire" eine günstige Sockel-Basis liefern. Lässt man einmal den für deutsche Lande schaurigen Produktnamen außer Acht, dann scheint sich ein leistungsstarker Nachfolger für die Super-7-Systeme abzuzeichnen. Die sportlichen Fähigkeiten müssen sich aber noch beweisen, bevor wir die Spiele-Ampel auf Grün schalten. Auch der KX133 wird dem Sockel A zur Seite stehen, aber mit Fokus auf den Athlon Professional „Thunderbird".

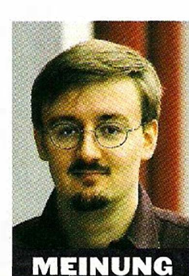
Je nach Spiel hängt der KX133 den alten Irongate zum Teil deutlich ab, bei minimalen Mehrkosten für den schnelleren Speicher. Nur der Latenz-reduzierende Super Bypass kann beim Irongate die Bandbreiten-Lücke wieder verkleinern. Es spricht aber nach unseren Tests nichts dagegen, beim Neukauf eines Athlon-Rechners auf einem KX133-Motherboard zu bestehen und ein paar Mark mehr für den besseren PC133 (Marken-)Speicher auszugeben. Ein Aufrüstungszwang besteht aber (noch) nicht. Interessant wird diese Frage erst, wenn der erste Athlon Professional für Slot A erscheint. Hier wird die höhere Bandbreite des KX133-Systems nochmals besser verwertet werden können.

Armin Lenz

Komponentenkleber

Hier sehen Sie die verschiedenen Infrastrukturen und ihre technischen Besonderheiten im Überblick. Der Preis-Leistungsvergleich dürfte vor allem Neukaufwillige interessieren.

LEISTUNGSMERKMAL	INTEL BX440	INTEL 820 SDRAM	VIA APOLLO PRO 133A	AMD750 IRONGATE	VIA KX133
CPU	Pentium III 750	Pentium III 733	Pentium III 733	Athlon 750	Athlon 750
Front Side Bus	100 MHz	133 MHz	133 MHz	200 MHz	200 MHz
Speicherbus	100 MHz	100 MHz	133 MHz	100 MHz	133 MHz
AGP	2X	4X	4X	2X	4X
Festplatten	UDMA 33	UDMA 66	UDMA 66	UDMA 66	UDMA 66
Leistung	100%	92%	104%	100% (108% SB)	108%
Preis	100%	87%	83%	69%	71%



VIA liefert eine Arbeit ab, der sich Spieler dieses Jahr ruhig anvertrauen können.

MEINUNG Armin Lenz

Der KX133 ist ein deutlicher Fortschritt, der es dem Athlon erlaubt, den Coppermine im Spielewettkampf wieder zu überholen. Richtig interessant wird es aber erst, wenn der Athlon Professional auch noch seinen internen Cache ins Spiel bringt. Das sollte, wie schon beim K6-III und Coppermine gesehen, noch weitere 10-15% Leistung unter die Mäuse bringen.

Gehörmassage inbegriffen

Wer durch die Hallen der CeBIT streifte, wurde an jeder Ecke unter akustischen Beschuss genommen.

WAS IST ...?

- **A3D**
  3D-Sound-Schnittstelle von Aureal
- **MIDI**
  Standard für Musikwiedergabe auf Synthesizern und Soundkarten
- **MP3**
  Kompressions-Technik für digitale Audiodaten
- **EAX**
  3D-Sound-Schnittstelle von Creative



AUDIO-ALLROUNDER Das PowerMax 1500 von Teac kommt sowohl mit Dolby-Sound als auch mit 3D-Spieleeffekten klar.

„Volle Dröhnung", lautete auch dieses Jahr wieder das Motto in der Multimediahalle 9. Bei den Lautsprecher-Neuheiten zeigte der Trend eindeutig Richtung Qualität, in der Soundkartenabteilung war es jedoch eher ruhig.

TerraTec ließ die CeBIT-Besucher unter anderem an ihrer neuen Soundkarte DMX XFire 1024 lauschen. Im Gegensatz zur normalen DMX (Test in Ausgabe 08/99) ist sie speziell auf die Wünsche von PC-Spielern ausgerichtet. Der Crystal-Chip und die Audio-Schnittstelle Sensaura 3D sorgen für die schnelle Wiedergabe von Spielesounds. In der 3D-Abteilung werden DirectSound3D, A3D 1.0 sowie EAX in den Versionen 1.0 und 2.0 unterstützt. Das Ganze wird von zwei Lautsprecherausgängen sowie einem Digitalein- und -ausgang flankiert. Hobby-Musiker dürfen sich auf 1.024 MIDI-Stimmen freuen (64 davon in Hardware). Bei gerade einmal 130 Mark Investitionskosten dürfte die bisherige Spieler-Referenz SB Live! Player einen ernsthaften Konkurrenten bekommen.

Die PowerVR-Macher VideoLogic setzten sich vor allem durch die schwarzgewandete Sirocco-Lautsprecherreihe hörbar in Szene. Spieler dürften beim Crossfire-Boxenset mit einem Arrangement aus Verstärker, Subwoofer und vier Satelliten dicke Ohren bekommen. Die Würfel besitzen dabei getrennte Mittel- und Hochtöner für optimalen Audiogenuss auf allen Frequenzen. Fette 80 Watt Musikleistung (40 Watt dabei allein für den Subwoofer) warten hier auf den verwöhnten Anwender, dafür wandern aber auch 800 Mark im Gegenzug über den Ladentisch. Wer sich den Ohrenschmalz aus den Lauschern hauen lassen will, liegt hier sicherlich richtig. Für 30 Mark können sich DVD-Fans darüber hinaus einen Software-DVD-Player über die VideoLogic-Webseite (www.videologic.com) bestellen. Das ist deshalb besonders erfreulich, da derartige Player leider sehr schwer zu beschaffen sind.

Teac demonstrierte unter anderem das PowerMax-1500-Boxensystem. Dazu gehört ein Verstärker mit Dolby-Digital-Prozessor, ein Bass mit 50 Watt sowie fünf getrennt angesteuerte Satelliten (je 5 Watt). Für optimalen Anschluss befinden sich zwei digitale Eingänge (koaxial und optisch) am Verstärker; sogar die PlayStation 2 lässt sich anstöpseln. Wem das nicht genügt, der kann das PowerMax 1500 sehr gut für Spiele mit 3D-Sound der Standards A3D und EAX verwenden. Entsprechende Anschlüsse am Verstärker sorgen für die Wiedergabe auf vier getrennten Kanälen, sofern das Spiel dies unterstützt. Der Preis von 600 Mark kann sich ebenfalls sehen lassen.

Thilo Bayer



FRONTALANGRIFF TerraTec will mit der DMX XFire die scheinbar uneinnehmbare Soundkarten-Bastion SB Live! erstürmen.

Sound in der Hosentasche

Wer mobil ist, muss heutzutage nicht mehr auf digitale Klänge verzichten. Dafür sorgt nicht zuletzt Creative.

Der Sound-Blaster-Erfinder führte leider keine neue Soundkartengeneration vor, sorgte dafür aber mit zwei neuen digitalen Audio-Playern für Furore. Der DAP II MG (vormals „Nomad") ist ein MP3-Player mit 64 MB internem Speicher, USB-Anschluss, FM-Tuner für Radiofreuden und Sprachaufzeichnungs-Option. Außerdem verfügt er über eine komfortable Andockstation sowie hochwertige Kopfhörer und eine Fernsteuerung. Die DAP Jukebox ist dagegen ein portabler Digitalplayer, der auf eine 6-GB-Festplatte (!) zugreift. Per USB-Verbindung werden zu diesem Zweck Daten auf der Player gehievt. Preise sind leider noch nicht bekannt.

AUSDAUERND Die DAP Jukebox hält den Hörer dank 6-GB-Festplatte lange auf Trab.



■ ROUTER Der Club der vier vernetzten PCs findet hier immer Anschluss an die Welt.

Weltenbummler

Das Netzwerk. Unendliche Weiten. Wir haben die Surfboards gewachst und begleiten Sie zu Orten, an denen vor Ihnen noch keiner war.

WAS IST ...?
- **USB** Serielle Plug-and-Play-Schnittstelle
- **Router** Netzwerkgerät, das Verbindungen im Internet schaltet
- **Terminal Adapter** ISDN-„Modem"
- **Flatrate** Verbindung ohne Zeit- und Volumengebühren
- **DSL** Schneller ISDN-Nachfolger
- **D-Kanal** ISDN-Kanal für Kommandoübermittlung

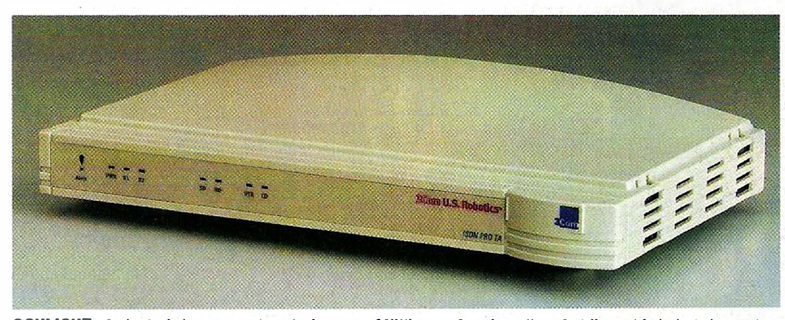
Der Trend geht zweifellos zur Kommunikation, sei es zwischen Menschen oder Computern. Immer mehr Spieler gehen online. Immer weniger wollen erst eine Kampfsportart erlernen, um sich durch die Installationsprobleme zu kämpfen. Einfaches Plug-and-Play ist auf dem Vormarsch.

Netzwerkspezialist 3Com hat diesen Trend ebenfalls erkannt. Man zeigte auf der CeBIT nicht nur Futuristisches wie Kabelmodems und DSL-Adapter, die für viele Nutzer dank Ortsnetz- und Kabel-Monopol noch nicht in Reichweite sind, sondern auch solide ISDN-Technik. Besonders aufgefallen ist uns dabei der 3Com US Robotics ISDN Pro Terminal Adapter. Dieser ISDN-Adapter ist nicht nur in der Lage, beide ISDN-B-Kanäle zur Übertragung zu bündeln. Er erkennt auch selbstständig einen eingehenden Anruf und macht einen Kanal für das Gespräch frei. Zusätzlich kann er auch mit der angekündigten „kleinen Flatrate" der Telekom über den D-Kanal umgehen und beispielsweise das Signal einer ankommenden E-Mail beim Provider erkennen, um sie automatisch abzuholen. Der Preis für den Spaß liegt bei 349 Mark.

Zyxel hat sich Gedanken zum Thema „ISDN ja, aber wo bleiben meine analogen Endgeräte?" gemacht. Wer sich nicht von Anrufbeantworter und Telefon trennen mag und die saftige Extra-Ausgabe für eine Telefonanlage scheut, kann hier zugreifen. Der Omni.net USB Plus kombiniert einen externen ISDN Terminal Adapter mit zwei a/b-Ports für analoge Geräte. Der Preis dürfte um ca. 250 Mark liegen, ab April ist das Gerät im Handel.

Elsa bietet seit der CeBIT das Paket MicroLink ISDN 4U an. Für 499 Mark enthält es einen ISDN-Router mit integriertem 4-Port-Hub, zwei Netzwerkkarten und Kabel. Damit, ebenso wie mit einem angekündigten ähnlichen Paket von 3Com, können mehrere PCs ohne Verrenkungen über eine ISDN-Leitung ins Internet bzw. untereinander Daten austauschen. Wer Kabelverlegung generell scheut, kann sich mit Elsa-Produkten ein 11-MBit-Funknetzwerk einrichten. Die Reichweite zwischen Basisstationen liegt bei 300 Metern, der Preis bei 1.300 Mark für die Basis und 500 Mark je Netzwerkkarte.

Armin Lenz



SCHLICHT Gute Leistungsmerkmale im unauffällig-professionellen Gehäuse bietet Netzwerkgigant 3Com mit dem intelligenten ISDN Terminal Adapter. Die Telekom wird's freuen.

Cameraden

Netmeeting ist nett für den, der sich eine WebCam mitgebracht hat.



■ LICHTSTARK Das Adlerauge in der Nacht kommt von 3Com.

Kaum ein Multimedia-Hersteller, der es wagt, keine Webcam mehr im Angebot zu haben. Die billigen digitalen Kameras gedeihen nicht nur auf den Monitoren unserer Redakteuren, sondern erlauben es jedem Internet-Regisseur, sich live und in Farbe in Szene zu setzen. Vorreiter Creative hat jetzt eine neue Version im Angebot, die auf der WebCam III basiert, aber zusätzlich auch tragbar ist: die WebCam GO. Mit 4 MB Speicher für kurze Videosequenzen oder bis zu 300 Standbilder ist die Kamera mit 299 Mark sehr preiswürdig. 3Com bietet derzeit die stationäre Webcam mit der besten Lichtstärke und Bildschärfe an, die PC Digital Camera. Für den moderaten Preis von 349 Mark bekommt man hier einen erstklassigen Gegenwert.

Die USB-Leckerli von der CeBIT

Eine kleine Übersicht unserer nützlichsten Funde im Bereich Netzwerk und Web-Kamera-Peripherie sehen Sie hier – natürlich wie immer ohne Anspruch auf Vollständigkeit.

HERSTELLER	PRODUKT	WEBSEITE	TELEFON	PREIS	BESONDERHEIT
3Com	US Robotics ISDN Pro TA	www.3com.de	0180-5671530	DM 349,-	Unterstützt D-Kanal-Flatrate
3Com	PC Digital Camera	www.3com.de	0180-5671530	DM 349,-	Lichtstärkste Webcam
Creative	WebCam GO	www.creative.com	069-66982900	DM 299,-	Tragbare Webcam
Elsa	MicroLink ISDN 4U	www.Elsa.de	0241-6065112	DM 499,-	Um zwei Arbeitsplätze erweiterbar
Elsa	MicroLink LANCOM Wireless	www.Elsa.de	0241-6065112	DM 500 - 1.600,-	300 Meter Reichweite, 11 MBit/s
Zyxel	Omni.net USB Plus	www.zyxel.de	02405-69090	DM 250,-	ISDN mit 2 analogen Anschlüssen

Die Hände im Spiel

Microsoft will dem ambitionierten Strategen einen echten Wettbewerbsvorteil an die Hand geben.

FAKTEN ■ PRODUKT **Strategic Commander** ■ KATEGORIE **Eingabegerät** ■ HERSTELLER **Microsoft** ■ PREIS **Ca. DM 120,-** ■ TERMIN **Oktober 2000**

QUICKIE

Läuft der Strategic Commander auch über den Gameport?
Nein, wie bei allen neuen SideWinder-Controllern ist auch hier USB Trumpf.
Hilfe, wie soll ich bei dieser Vielzahl von Knöpfen durchblicken?
Microsoft wird ein Programm mit liefern, damit der Spieler seine Profile ausdrucken kann. Außerdem sind alle Tasten von einem beleuchtbaren Rand umgeben. Der Vorteil: Nur solche Tasten, die beim aktuellen Profil eine Funktion besitzen, werden angestrahlt.

Können Sie sich vorstellen, in Zukunft ohne die heiß geliebte Tastatur ans Spielewerk zu gehen? Wenn es nach Microsoft geht, sollen strategische Kniffe zukünftig mit einer Kombination aus Maus und knopfbepflasterter Handauflage erledigt werden.

Die SideWinder-Serie von Microsoft erhält ab Oktober einen prominenten Neuzugang. Der Strategic Commander (SC) sieht dabei nicht nur ungewöhnlich aus, er verfügt auch über ein ungewöhnliches Funktionsspektrum. Die Liste der beeindruckenden Eigenschaften beginnt bei einer Vielzahl programmierbarer Knöpfe. Sechs Tasten zieren das obere Drittel der Spieletastatur, außerdem sorgen drei Umschaltknöpfe für deren Mehrfachbelegung. Der Clou ist jedoch ein Schalter für den Wechsel zwischen programmierten Profilen; dadurch werden bis zu drei unterschiedliche Tastenbelegungen Realität. Zückt man den Taschenrechner, ergibt das die gigantische Zahl von 72 möglichen Aktionen, die man auf dem SC unterbringen kann. Um diese optimal programmieren zu können, wird Microsoft eine durchdachte Software mit einer Vielzahl von Optionen mitliefern. So lassen sich auch komplexere Tastenfolgen festlegen, die mühsame Alltagsarbeiten vereinfachen (wie „arbeitsloser Bauer soll Feld errichten"). Dabei vertraut Microsoft nicht nur auf extern programmierte Spieleprofile, die beim Programmstart geladen werden. Mittels einer Aufnahmetaste kann der Anwender auch direkt im Spiel spontane Ideen verewigen. Genialerweise werden dabei nur die Tasten beleuchtet, die eine Funktion innerhalb des aktuellen Profils besitzen.

Doch damit nicht genug. Mit dem SC kann der Stratege auch auf der Karte scrollen, und zwar sowohl bei zweidimensionalen (horizontal, vertikal) als auch bei dreidimensionalen Spielen (zusätzliche Drehachse). Zu diesem Zweck besitzt der SC einen starren Unterbau, auf dem die bewegliche Steuereinheit befestigt ist (siehe Bild links). Bei älteren Spiele ohne Unterstützung funktioniert das Scrollen natürlich nur wie gewohnt „digital", also nicht ganz stufenlos. Erst bei neueren Titeln kann der Spieler dann auch butterweich („analog") über die Landschaft scrollen, ohne den Mauszeiger oder die Tastatur bemühen zu müssen. Die gleiche Aussage gilt für den Zoomknopf, der das Vergrößern und Verkleinern des Kartenausschnittes erleichtert. Auch er muss direkt vom Spiel unterstützt werden. Microsoft demonstrierte den SC mit *Age of Empires 2* und *SimCity 3000*. Sowohl das Scrollen als auch das Umschalten zwischen situationsabhängigen Profilen ließen das große Potenzial der Controller-Wunderwaffe erkennen. So stellte ein massiver Angriff in *Age of Empires 2* mit drei Armeen kein Problem dar, da verschiedene Profile für Angriffsformationen und Kamerawechsel für die nötige Übersicht sorgten. Neben Strategiefans dürften auch Action- und Pilotenfreaks seiner Veröffentlichung entgegenfiebern.

Thilo Bayer

■ **TOTALE KONTROLLE** Der Strategic Commander schmiegt sich an die linke Hand und eröffnet völlig neue Kontrollmöglichkeiten im Spiel.

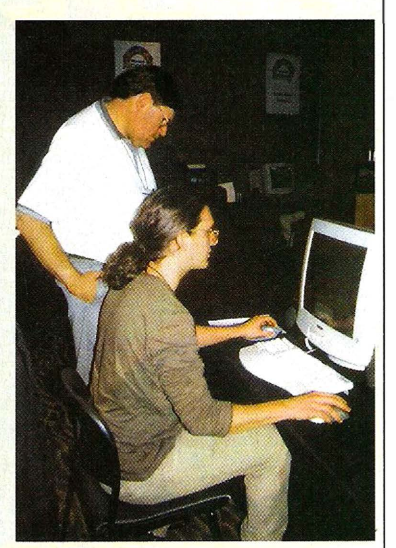
Der Meister persönlich

Bruce Shelley, Chefentwickler der Age-of-Empires-Spiele, offenbarte uns seine Meinung zum brandneuen SideWinder-Sprössling Strategic Commander.

Bruce, wie ist dein erster Eindruck von der neuen Microsoft-Wunderwaffe?
Wenn man seit Urzeiten mit einer Tastatur hantiert, ist der Umstieg anfangs sicherlich nicht einfach.

Wie werden Strategen mit größeren Multiplayer-Ambitionen auf den SideWinder-Controller reagieren?
Sie werden ihn lieben. Weil er viele lästige Standardaktionen auf ein Minimum reduziert und dadurch Raum für komplexere Strategien schafft. Und sie werden ihn hassen. Weil man ihn fast zwangsweise kaufen muss, um nicht ins Hintertreffen zu geraten (lächelt).

Welches Detail gefällt dir am besten am Strategic Commander?
Die Möglichkeit, zwischen situationsabhängigen Profilen auszuwählen. Ich bin schon gespannt, welche unterschiedlichen Belegungen die *Age of Empires*-Fangemeinde ausknobeln wird.



VORFÜHREFFEKT Bruce Shelley (links) zeigte sich angetan vom Strategic Commander.



HÄNDE HOCH! Bei Echtzeitstrategie in 3D sorgt der SC für eine gute Übersicht.

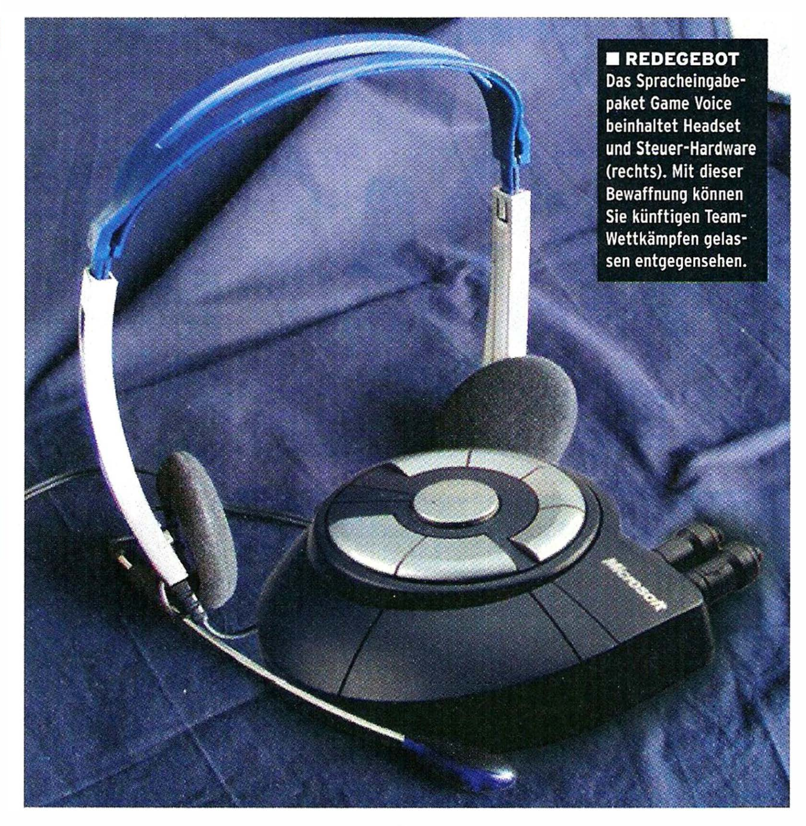
Die Talkshow für Spieler

Wer Textnachrichten bei Multiplayerspielen eintippt, verliert Zeit und Frags. Spracheingabe ist gefragt.

FAKTEN ■ PRODUKT **SideWinder Game Voice** ■ KATEGORIE **Eingabegerät** ■ HERSTELLER **Microsoft** ■ PREIS **Ca. DM 135,-** ■ TERMIN **Oktober**

QUICKIE

Was verbirgt sich hinter Game Voice?
Microsoft will das Onlinespielen durch die Bereitstellung einer Kommunikationslösung verbessern. Sie können während des Spiels mit Mitspielern reden und brauchen dafür nur Soundkarte, Headset und Steuersoftware.
Ist die Idee denn neu?
Nein, Programme wie *Battlefield Communicator* oder *Roger Wilco* werden schon heute von vielen Onlinespielern verwendet. Der Clou ist jedoch das Komplettangebot von Microsoft, das auch eine Steuerhardware enthält, um die Empfänger der Nachrichten auszuwählen.



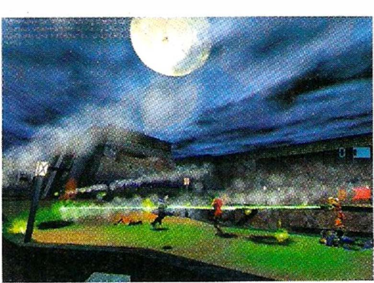
■ REDEGEBOT Das Spracheingabepaket Game Voice beinhaltet Headset und Steuer-Hardware (rechts). Mit dieser Bewaffnung können Sie künftigen Team-Wettkämpfen gelassen entgegensehen.

Wenn Onlinespieler mit mikrofonverstärkten Kopfhörern zu Werke gehen, dann mag sich der Betrachter an eine Horde Sekretärinnen oder Geschäftsleute erinnert fühlen. Effizient ist es aber allemal.

Das Austauschen von Kommandos über Spracheingabe ist zweifelsohne einer der Renner für das Jahr 2000. Auch Spieler reden sich schon fleißig die Köpfe heiß, um die Koordination bei Team-Wettkämpfen in den Griff zu bekommen. Genau hier setzt Microsoft mit dem SideWinder Game Voice an. Das Sprachsteuerungspaket enthält ein Stereo-Headset von Plantronics, eine handliche Weiche für die Koordination der Nachrichten sowie eine umfassende Kommunikations-Software. Letztere basiert auf dem bekannten *Battlefield Communicator*, dessen Entwickler letztes Jahr von Microsoft aufgekauft wurde. Der Spieler braucht dann nur noch eine Full-Duplex-fähige Soundkarte, was aber seit gut zwei Jahren Standard ist.

Reden über die Internetleitung, kostet das nicht zu viel Leistung? Im Normalfall nein. Die Software kennt vier verschiedene Einstellungen, um die Qualität der Sprachübertragung zu steuern. Der Anwender kann zwischen 1 und 32 kBit Sample Rate wählen, um den optimalen Kompromiss zwischen Internet- und Sprachqualität zu finden. Man sollte bedenken, dass man in einem 3D-Action-Ligamatch ja schließlich keine Romane erzählen, sondern nur kurze Nachrichten weitergeben will. Die Hintergrund-Software besitzt dabei weit reichende Funktionen und arbeitet gewissermaßen als Chat- und Nachrichten-Organisator. Über die „Buddy"-Liste sehen Sie, welcher Ihrer Freunde online ist. Ein Spieler macht dabei den Game-Voice-Server für eine anstehende Spielesession und lädt die dazugehörigen Leute ein. Nun können Sie über die Steuertastatur beispielsweise festlegen, welcher Mitspieler über welche Taste erreichbar sein soll. Man kann auch Nachrichten an alle Teilnehmer oder an das Team schicken; dazu gibt es die entsprechenden Knöpfe auf der Tastatur. Selbst eine Stummschaltung kennt die kleine, aber feine Hardware. Clans, die sich mit diesem Werkzeug ausrüsten, haben sicherlich einen Wettbewerbsvorteil. Als Beigabe ist Game Voice auch in der Lage, Aktionen im Spiel per Spracheingabe auszuführen. Dazu werden eine Reihe von Profilen mitgeliefert, um den Einstieg zu erleichtern. Darüber hinaus plant Microsoft, die Kommunikations-Software kostenlos zu veröffentlichen. Dadurch können Sie auch mit Ihrem eigenen Headset ab Oktober auf die Pirsch gehen.

Thilo Bayer



TEAMGEIST Mannschaftsspiele profitieren von Nachrichten per Spracheingabe.

Kraftvolles Comeback

Im Oktober schickt Microsoft den lang gedienten Force Feedback Pro in Rente. Der Nachfolger Pro 2 hat Ambitionen auf den Joystick-Thron.

■ KNÜPPEL-EVOLUTION Der FF Pro 2 besitzt ein kompakteres Design und erlaubt stärkere Krafteffekte.

Der neue Stern am FF-Joystick-Himmel ist vor allem kompakt. Microsoft hat das externe Netzteil des Vorgängers in die Knüppelkarosserie integriert, wodurch sich der Softwaregigant noch stärkere FF-Effekte erhofft. Auch der Griff ist etwas kleiner geworden; damit sind alle angebrachten Tasten besser erreichbar. Den etwas schwabbeligen 8-Wege-Schalter des FF Pro haben die Microsoft-Ingenieure durch einen größeren Coolie-Hat getauscht, der eine bessere Rundumsicht verspricht. Am Fundament finden sich weiterhin vier Zusatzknöpfe und ein Schubregler, die Umschalttaste für zusätzliche Funktionen wird eingespart. Das Throttle ist nun kein Drehregler mehr, sondern eher einer echten Schubkontrolle nachempfunden. Insgesamt dürfte der FF Pro 2 zwar keine Innovationspreise gewinnen, wird aber sicherlich viele Freunde des gepflegten Rüttelns finden.

Cover-CD-Anleitungen

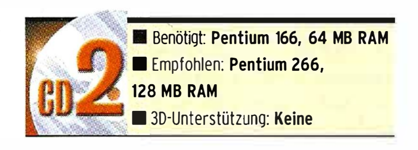
Unsere CD-ROM hat eine neue Flash-Navigation erhalten. Um unsere Cover-CD optimal nutzen zu können, sollten Sie den MS Internet Explorer 5.0 verwenden und Ihren Bildschirm in einer Auflösung von mindestens 800x600 betreiben.

Bust-A-Move 4

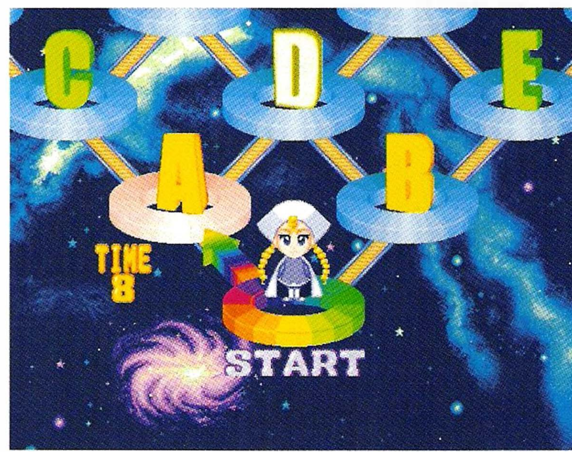
Bust-A-Move 4 ist ein einwandfrei umgesetztes Konsolenspiel, das grafisch vor allem die jüngeren Spieler anspricht. Das Spielprinzip ist dabei äußerst simpel: Ähnlich wie bei einem Flipper werden einzelne Blasen nach oben geschossen. Treffen drei gleiche Blasen aufeinander, lösen sich diese auf und das Punktekonto steigt. Die Steuerung erfolgt über Tastatur oder Joystick.

Steuerung:

Taste	Aktion
W	Spiel starten
E	Bestätigen
X	Abbrechen
Q	Oben
A	Unten
D	Rechts
S	Links
E	Blase starten



■ Benötigt: Pentium 166, 64 MB RAM
■ Empfohlen: Pentium 266, 128 MB RAM
■ 3D-Unterstützung: Keine



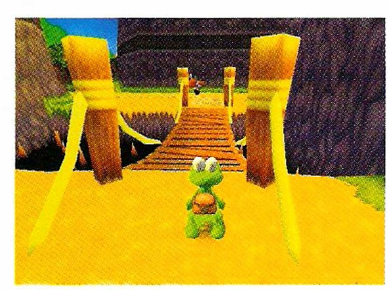
REINE FARCE Die interaktive Levelauswahl führt immer zu den gleichen Spielfeldern, die nach Wunsch absolviert werden können.

Croc 2

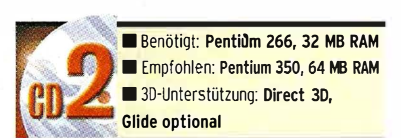
Der böse Baron Dante ist wieder auferstanden, um mit seinen diabolischen Dantinis die braven, aber völlig hilflosen Gobbos zu tyrannisieren. Als Spieler steuern Sie das kleine Krokodil, das den befreundeten Gobbos aus der Patsche helfen will. Wer den ersten Teil kennt, wird sich im zweiten Teil sofort zurechtfinden, denn die Steuerung wurde nur geringfügig verändert. Mit unserer Demoversion können Sie sich von der grafischen Klasse und dem attraktiven Soundtrack des Spiels überzeugen. Die Steuerung ist komplett konfigurierbar, ein Gamepad jedoch empfehlenswert.

Steuerung:

Taste	Aktion
Q	Vorwärts
A	Rückwärts
D	Rechts
S	Links



TAKTISCHE POSITION Am hinteren Ende der Brücke lauert schon der nächste Gegner.



■ Benötigt: Pentium 266, 32 MB RAM
■ Empfohlen: Pentium 350, 64 MB RAM
■ 3D-Unterstützung: Direct 3D, Glide optional

Der Verkehrsgigant (CD 1)

PC Games Exklusiv

Der alltägliche Wahnsinn auf unseren Straßen veranlasste JoWood zu einer Wirtschaftssimulation der besonderen Art. Dirigieren Sie den Verkehrsfluss einer Großstadt.

Organisationsstress ist ein Synonym für dieses Spiel, denn Sie steuern die Geschicke einer Kleinstadt und ihrer Bewohner. Zunächst benutzen die Leute dort nur ein Verkehrsmittel: das Auto. Daher sind die Straßen chronisch verstopft, an Kreuzungen bilden sich gewaltige Staus und der Smog-Gehalt der Luft überschreitet die Grenzwerte. Deshalb müssen Sie eingreifen und verkehrsentlastende Buslinien einrichten. Mit einem gut durchdachten Management der einzelnen Buslinien und gezieltem Reagieren auf das Verhalten der Fahrgäste sollte es Ihnen dann auch gelingen, das Verkehrschaos in den Griff zu bekommen.



WOHNANLAGEN Zwar sind Einfamilienhäuser schöner, doch als Verkehrsmanager freuen Sie sich über Betonburgen mit hunderten von Bewohnern.

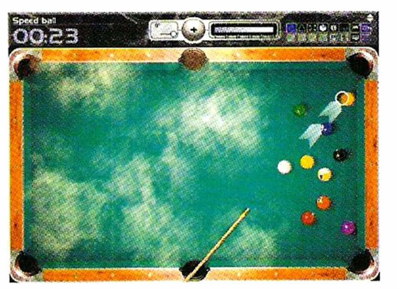
Steuerung:

Die Demo kann komplett mit der Maus gesteuert werden.

■ Benötigt: Pentium 233, 32 MB RAM
■ Empfohlen: Pentium 400, 128 MB RAM
■ 3D-Unterstützung: keine

Cue Club

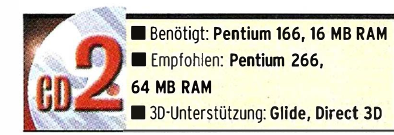
Cue Club ist eine Billardsimulation mit zwei spielbaren Modi: US 8 Ball und Speed Ball. Bei Speed Ball müssen alle Bälle so schnell wie möglich versenkt werden und bei US 8 Ball spielen Sie gegen einen virtuellen Gegner. Neben der brillanten Grafik überzeugt vor allem die einfache und innovative Steuerung. Via Fadenkreuz und angezeigter Stoßrichtung



SCHUSSGEWALT Via Maus wird die Schussrichtung- und -kraft perfekt justiert.

kann die Kugel nach wenigen Übungsstößen relativ exakt bewegt werden. Mit Hilfe des Menüs über dem Spieltisch können zusätzlich noch Stärke und Winkel des Stoßes definiert werden, so dass selbst kleinere Kunststöße möglich sind.

Spielsteuerung:
Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert.



- Benötigt: Pentium 166, 16 MB RAM
- Empfohlen: Pentium 266, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: Glide, Direct 3D

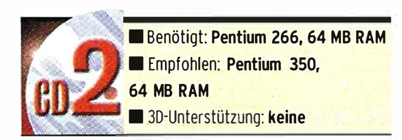
Invictus

Invictus beginnt am Ende von Homers Odyssee, bei der Sie gegen den Meeresgott Poseidon und dessen finstere Horden antreten müssen. Mit einer Armee erkunden Sie das alte Griechenland, um es von den Schergen Poseidons zu befreien. Als Besonderheit können Sie nicht nur Krieger aus dem normalen Soldatenvolk rekrutieren, sondern auch einzelne Helden der Mythologie in Ihre Armee berufen. *Invictus* wird komplett per Maus gesteuert, wobei die Steuerung rollenspieltypisch funktioniert: Per Mausklick werden die einzelnen Figuren gewählt und mit gedrückter Maustaste kann man via Auswahlfenster mehrere Einheiten zusammenfassen.

Spielsteuerung:
Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert.



TRAGÖDIENSTADEL Invictus orientiert sich an den Sagen und Legenden der Griechen.



- Benötigt: Pentium 266, 64 MB RAM
- Empfohlen: Pentium 350, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: keine

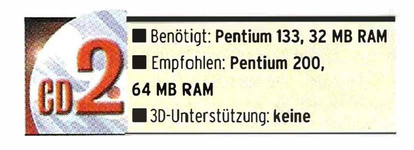
Kicker Fußballmanager

Das jüngste Werk der Bundesliga-Manager-Macher gehört seit seinem Erscheinen zu den Top 3 des Genres. In unserer Demoversion ist es Ihnen möglich, eine komplette Saison zu spielen und dabei aus über 400 Vereinen auszuwählen. Tausende von Spielern warten auf Ihr Angebot: Übernehmen Sie die Geschicke eines Fußball-Vereins, werden Sie Manager, Trainer und Präsident in einer Person, und bestimmen Sie die Aufstellung, die Taktik und das Training Ihres Teams! Ob Sie dabei auf eigenes Engagement oder auf den Einkauf teurer Trainer-Stars setzen, bleibt Ihnen überlassen. Das Tutorial führt Sie ausführlich in die Geheimnisse der Steuerung ein.



MENÜ A LA CARTE Die Einstellungen in den Menüs beherrschen Sie bereits nach kurzer Zeit.

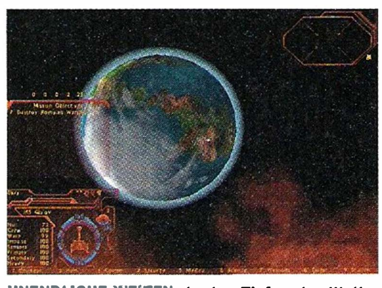
Spielsteuerung:
Die Demoversion wird komplett mit der Maus gesteuert.



- Benötigt: Pentium 133, 32 MB RAM
- Empfohlen: Pentium 200, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: keine

Star Trek – Klingon Academy

Star Trek VI: Das unentdeckte Land ist Grundlage für dieses Spiel. Als Kapitän eines klingonischen Bird-of-Prey-Raumschiffs müssen Sie die Grenzen des klingonischen Reiches gegen die Warbirds der Romulaner, Raumschiffe der Föderation, Tholianer und andere Fieslinge verteidigen. Je nach Schwierigkeitsgrad werden die feindlichen Schiffe automatisch anvisiert und das Feuer auf das Ziel gelenkt, dabei sollte man aber sparsam mit den stark begrenzten Torpedos umgehen. Die Tastatursteuerung ist einfach zu erlernen und komplett konfigurierbar. Der Einsatz eines Joysticks ist allerdings sehr zu empfehlen.



UNENDLICHE WEITEN In den Tiefen des Weltraums werden Sie auf viele Gegner treffen.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
Q	Oben
A	Unten

Sudden Strike (CD 1)

CDV liefert mit dem anspruchsvollem Echtzeitstretegiespiel ein harte Nuss für alle Taktiker. Neben einem kühlen Kopf sollten Sie auch mit einer guten Portion Geduld antreten.

Oberflächlich betrachtet handelt es sich bei *Sudden Strike* um ein Strategiespiel ähnlich der *Command&Conquer*-Serie. Als Oberbefehlshaber der Deutschen, Russen, Amerikaner oder Engländer lenken Sie im Zweiten Weltkrieg die Geschicke Ihrer Fußsoldaten, Panzer und Geschütze. *Sudden Strike* legt, anders als der dritte Teil des Tiberiumkonfliktes, wesentlich mehr Wert auf Taktik und strategische Übersicht. Erfreulicherweise dient die Landschaft nicht nur dem optischen Genuss: Soldaten können sich in Häuser verschanzen und so Panzer aus dem Hinterhalt überraschen.

- Benötigt: Pentium 233, 32 MB RAM
- Empfohlen: Pentium 2 300, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: keine

Spielsteuerung:
Die Steuerung erfolgt komplett per Maus



FLIEGERALARM Neben den unzähligen Bodeneinheiten können Sie in schwierigen Lagen auch mit der Luftunterstützung rechnen.

D	Rechts
S	Links
B	Primärwaffe



- Benötigt: **Pentium 233, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II/350, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D**

Shadow Watch

Shadow Watch ist ein rundenbasiertes Strategiespiel, das auf einem ähnlichen Prinzip wie *Jagged Alliance* aufbaut. Sie leiten eine Spezialeinheit, die in einer knallbunten Comic-Welt eine Verschwörung aufdecken muss. Sehr wichtig ist natürlich die Vernehmung von Zeugen, denn nach deren Aussagen richtet sich der folgende Spielverlauf. So entsteht ein komplexes Spiel, das mit insgesamt 162 verschiedenen Spielausgängen überzeugen kann. Die Steuerung ist dabei etwas gewöhnungsbedürftig, denn die Spielfiguren werden mit Pfeiltasten im Menü rechts oben bewegt.



PERSPEKTIVENWECHSEL Eventuell im Weg stehende Wände werden ausgeblendet.

Spielsteuerung:
Maussteuerung über das Menüfeld am rechten oberen Bildschirmrand.



- Benötigt: **Pentium 133, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II/333, 63 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D**

Theocracy

Wir schreiben das Jahr 1419 – und bis zur Ankunft der Europäer in Amerika ist es noch ein paar Jahrzehnte hin. Als Führer einer kleinen Provinz müssen Sie so schnell wie möglich Wohlstand und Macht aufbauen, sonst laufen Sie Gefahr, von den rivalisierenden Nachbarn überrannt zu werden. Sie haben nur 100 Jahre Zeit Ihre Provinz zu stärken, bevor die Spanier mit Musketen und Kanonen landen. Dieser Echtzeitstrategie-Titel hat ähnliche Qualitäten wie die Genrereferenz *Age of Empires 2*! Die Animationen und sonstigen grafischen Details sind aufwendig gestaltet und das Spiel läuft selbst dann noch ruckelfrei, wenn Hunderte von Figuren den Bildschirm füllen. Gesteuert werden die Einheiten mit der Maus, wobei das Menü höchstmögliche Übersichtlichkeit bietet.



WUSELMÄNNCHEN Anders als bei den Siedlern können Sie Soldaten antreten lassen.

Spielsteuerung:
Beide Maustasten können eingesetzt werden.

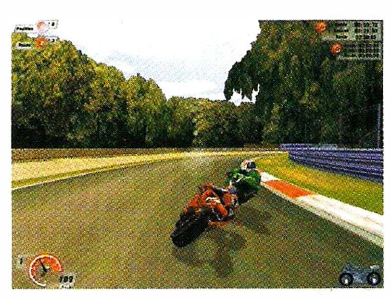


Superbike 2000

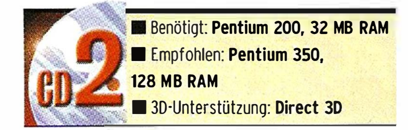
Geniale Grafik und realistische Fahrphysik zeichnen diese Rennsimulation aus. In der Demoversion ist der Grand-Prix-Kurs Monza im Schnellstartmodus verfügbar, zuvor sollte man jedoch im Optionsmenü (rechts unten) sein Bike abstimmen. Spielen Sie im Anfänger-Modus, so führt Ihr Fahrer die passenden Bewegungen selbst aus. Die Steuerung ist komplett konfigurierbar und unterstützt Tastaturbefehle spielbar, ein Joystick ist dennoch äußerst empfehlenswert.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
↑	Beschleunigen
↓	Bremsen
→	Rechts
←	Links



HANGING OFF Die Animationen der einzelnen Fahrer sind unglaublich realistisch.



Aktuelle Versionen

Die gängigsten Topspiele der letzten Monate und die derzeitig gültigen Versionsnummern für Updates.

TITEL	VERSIONSNUMMER
Catan - Die erste Insel	v1.029
Age of Empires	v1.0c
Age of Wonders	**v1.35**
Anno 1602 - NINA	v.1.3
Anstoss 3	**v1.03**
Apache Havoc	v1.1d
Baldur's Gate	v1.3.5512
Biing! 2	v1.04
Bundesliga Manager 98	v2.0b
C&C 3: Tiberian Sun	v1.17
Civilization Call to Power	v1.2
Close Combat 4	**v4.02**
Civilization II Gold	v1.3
Codename Eagle	v1.12
Command & Conquer: Tiberian Sun	**v2.02**
Darkstone	**v1.05**
Die Siedler 3	v1.52
Dungeon Keeper 2	v1.61
Earth 2150	v1.4
Falcon 4	v1.08i
Fighter Squadron	v1.50
Flanker 2.0	v2.01
Fighting Steel	v1.1
Fly!	v1.01.77 Beta
FreeSpace	v1.06
FreeSpace 2	v1.02
Golf Pro	v1.02
Grand Prix Legends	v1.2
Grand Theft Auto 2	v1.03
Half-Life	**v1.0.1.6**
Half-Life - Opposing Force	v1.001
Hattrick Wins!	v1.02
Heretic 2	v1.06
Heroes of Might and Magic III	v1.1
Hidden and Dangerous	v1.3
Homeworld	v1.0.0.4
Indiana Jones and the Infernal Machine	v1.1
Imperialism 2	v1.02
Jagged Alliance 2	v1.05
Kicker Manager	v1.05
King's Quest 8	v1.0.0.3
Kurt	v1.14
Land der Hoffnung	**v1.051**
Lands of Lore 3	v1.06
Legacy of Kain: Soul Reaver	v1.2
Links LS 99	v1.21
M.I.A.	v1.02
Machines	v1.15
MechWarrior 3	v1.2
Metro Police	v1.4
Might and Magic VII	v1.1
Motorhead	v3.0
Myth 2 - Soulblighter	v 1.3
Myth - The Fallen Lords	v1.3
NASCAR Revolution	v1.02
Nice 2	v1.04
Panzer Elite	v1.07
Panzer General 4	v1.01
Prince of Persia 3D	v1.0
Quest for Glory 5	v1.2
Racing Simulation 2	v1.06
Railroad Tycoon II: The Second Century	v1.53
Rainbow Six Rogue Spear	v2.05
Rally Championship	v5.27
Requiem	v1.1
Revenant	v1.11
Re-Volt	v1.1
Septerra Core	v1.01
Shadow Company	v1.3
Sid Meiers Alien Crossfire	v2.0
Sid Meiers Alpha Centauri	v4.0
Sim Theme Park	v1.1
Spec Ops II	v1.1.1
StarSiege Tribes	v1.10
Star Trek: Birth of the Federation	v 1.02
Star Wars Episode 1 - Die dunkle Bedohung	v1.1
Star Wars Rogue Squadron	v1.00.01
Starcraft	v1.07
Starcraft Brood War	v1.07
Starsiege	v1.03
Starsiege Tribes	v1.9
SWAT 3 - Close Quarters Battle	**v1.2**
TA - Kingdoms	**v3.0**
Thandor	**v1.01**
Total Annihilation	v3.1
Ultima 9 Ascension	v1.18F
Unreal	v2.24
Unreal Tournament	v4.05b
Verkehrsgigant	**v1.1**
Vermeer	v1.57
WarHammer 40000 - Rites of War	v1.1
Warzone 2100	v1.10
Wheel of Time	v333b
X - Beyond the Frontier	v1.09
X-Wing Alliance	v2.02

DVD jetzt!



DVD-Abo total: Wer jetzt für PC Games mit der monatlichen DVD-Show incite TV einen neuen Abonnenten wirbt, erhält gegen eine Zuzahlung von nur DM 99,- ein nagelneues DVD-Laufwerk!

Das DVD-Laufwerk

Nur DM 99,- Zuzahlung!

- Zum Einbau in den PC
- Samsung SD 606
- 6 x DVD-ROM
- 32 x CD-ROM
- EIDE/ATAPI-Interface
- Mit Hardware-Treiber






Die DVD



- Jeden Monat alle Demos, alle Videos, alle Patches und zusätzlich
- incite TV – die erste und einzige virtuelle Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps & Tricks-Videos und, und, und
- incite TV gibt´s nur im Abo

Das Magazin

- **Pünktlich**
  Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
  Lieferung per Post, die Gebühr zahlt der Verlag
- **Prominent**
  Europas meistgekauftes PC-Spielemagazin

PC Games 4/2000 – Zum ersten Mal gespielt: Commandos 2

☒ Ja, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD-Show incite TV

für nur DM 114,-/Jahr; Ausland: DM 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Bitte beachten:: Das Angebot gilt nur innerhalb Europas; restliches Ausland auf Anfrage.

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Als Dankeschön erhalte ich das DVD-Laufwerk Samsung SD 606 (Art.-Nr.: 2021) gegen eine Zuzahlung von nur DM 99,- (zzgl. Nachnahmegebühr) Lieferung nur, solange der Vorrat reicht!

Datum, 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

○ **Per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut

Konto-Nr.

BLZ

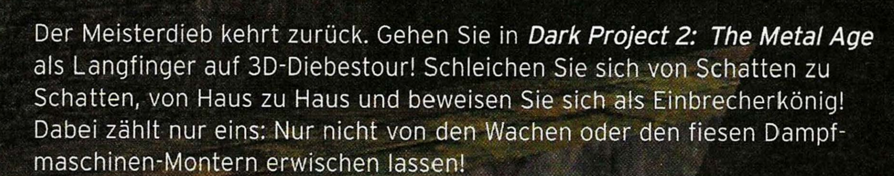
○ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

P3D020

ABO Hallo!

Wer jetzt für PC Games oder PC Games Plus einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt als Dankeschön „Dark Project 2: The Metal Age" als kostenlose Prämie.



Der Meisterdieb kehrt zurück. Gehen Sie in *Dark Project 2: The Metal Age* als Langfinger auf 3D-Diebestour! Schleichen Sie sich von Schatten zu Schatten, von Haus zu Haus und beweisen Sie sich als Einbrecherkönig! Dabei zählt nur eins: Nur nicht von den Wachen oder den fiesen Dampfmaschinen-Montern erwischen lassen!

Systemvoraussetzungen: Pentium 233, 32 MB RAM

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900.-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion. (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe; ÖS 1.435,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„Dark Project 2: The Metal Age" (Art.-Nr.: 2023)
Lieferung, sobald verfügbar und nur, solange der Vorrat reicht

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD oder PC Games PLUS!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendun des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos (Prämie):

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD und PC Games PLUS und nur innerhalb Deutschlands.

P3G214

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

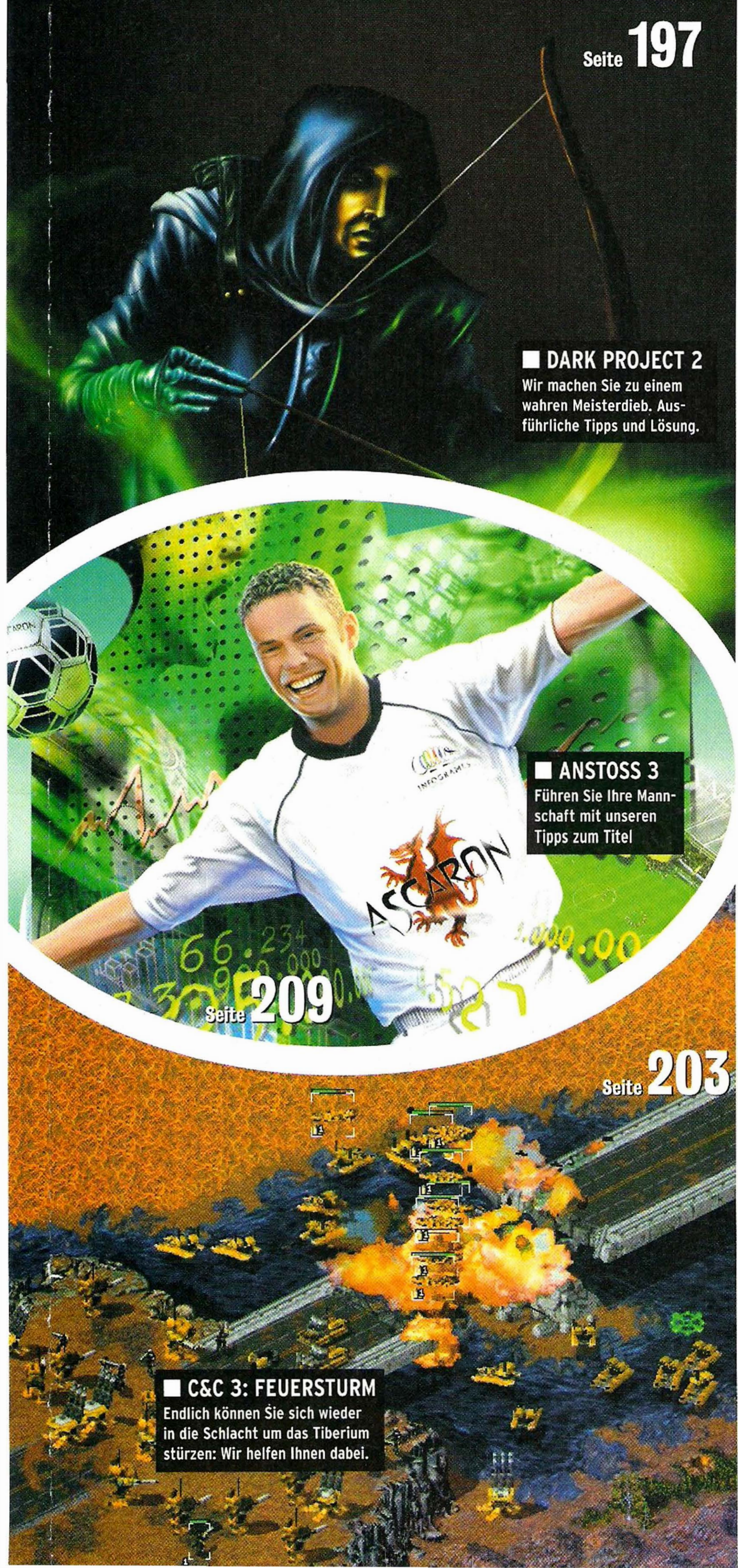
Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas meistgekauftes PC-Spiele-Magazin

Wissen, was gespielt wird



Tipps & Tricks



■ DARK PROJECT 2
Wir machen Sie zu einem wahren Meisterdieb. Ausführliche Tipps und Lösung.

■ ANSTOSS 3
Führen Sie Ihre Mannschaft mit unseren Tipps zum Titel

■ C&C 3: FEUERSTURM
Endlich können Sie sich wieder in die Schlacht um das Tiberium stürzen: Wir helfen Ihnen dabei.

Brandneu und schon gelöst: Die Missions-CD zu C&C 3 und der langerwartete zweite Teil von Dark Project. Ab Seite 217 liefern wir Ihnen noch die Karriere-Tabellen für Die Sims nach.

Tipps & Tricks

Kurztipps

Tuning-Tipps

Tipps-&-Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig.

Titel	Art des Tipps	PC-Games-Ausgabe
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Alpha Centauri	Komplettlösung	4/99
Anno 1602 - Neue Inseln, neue Abenteuer	Komplettlösung	1/99
Anstoss 2 Gold	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Anstoss 3	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Baldur's Gate	Komplettlösung	3/99
Bundesliga Stars	Allgemeine Spieletipps	10/99
Catan - Die erste Insel	Allgemeine Spieletipps	12/99
Civilization: Call to Power	Allgemeine Spieletipps	7/99
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99, 11/99
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	6/99
Dark Project - Der Meisterdieb	Komplettlösung	3/99
Dark Project 2 - The Metal Age	Komplettlösung	5/2000
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Spieletipps	5/2000
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Spieletipps	12/99
Die Sims	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Die Völker	Komplettlösung	7/99, 8/99
Discworld Noir	Komplettlösung	8/99
Drakan	Komplettlösung	11/99
Driver	Allgemeine Spieletipps	11/99
Dungeon Keeper	Allgemeine Spieletipps	11/98
Dungeon Keeper 2	Allgemeine Spieletipps	8/99, 9/99, 10/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99 bis 2/2000
FIFA 99	Allgemeine Spieletipps	2/99
FIFA 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Freespace 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GTa 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GTA London	Komplettlösung	7/99
Half-Life	Komplettlösung	4/99
Half-Life: Opposing Force	Komplettlösung	3/2000
Hidden & Dangerous	Allgemeine Spieletipps	10/99
Homeworld	Komplettlösung	12/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	2/2000
Industriegigant	Allgemeine Spieletipps	11/98
Jagged Alliance 2	Allgemeine Spieletipps	7/99, 8/99
King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Kurt	Allgemeine Spieletipps	4/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	6/99
Motocross Madness	Allgemeine Spieletipps	11/98
Need for Speed 4	Komplettlösung	9/99
NHL 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Nox	Komplettlösung	4/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pharao	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Pizza Syndicate	Allgemeine Spieletipps	5/99
Planescape Torment	Allgemeine Spieletipps	4/2000
Populous - The Beginning	Komplettlösung	2/99
Quake 3 Arena	Allgemeine Spieletipps	9/99
Quest for Glory 5	Komplettlösung	4/99
Rent-A-Hero	Komplettlösung	1/99
Rogue Spear	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Spieletipps	5/99, 6/99
Rückkehr nach Krondor	Komplettlösung	5/99
Shadowman	Komplettlösung	11/99, 10/99
Siedler 3 (Mission-CD)	Komplettlösung	5/99, 6/99, 7/99
Siedler 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Silver	Komplettlösung	7/99
SimCity 3000	Allgemeine Spieletipps	3/99
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Spieletipps	9/99
StarCraft: Brood War	Komplettlösung	3/99, 4/99
Superbike World Championship	Allgemeine Spieletipps	5/99
SWAT 3: Close Quarter Battles	Allgemeine Spieletipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Tomb Raider	Komplettlösung	2/99
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Wheel of Time	Allgemeine Spieletipps	2/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	10/99

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne - damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise.

DAS WICHTIGSTE: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: tipps@pcgames.de (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tipps-&-Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Augabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

TIPPS EINSENDEN AN:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per E-Mail an:
tipps@pcgames.de

Dark Project 2

Löschen Sie alle Lampen im Zimmer und tauchen Sie ein in die düstere Atmosphäre von Dark Project 2



FAKTEN ■ ENTWICKLER Looking Glass ■ VERTRIEB Eidos ■ PREIS ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN April 2000 ■ USK Ab 16 Jahren

Erlaubet mir, mich Euch vorzustellen, Garrett ist mein Name, seines Zeichens als der „Meisterdieb" bekannt. Über ein Jahr ist nun verstrichen, seitdem ich Euch meine Dienste anbot, Euch in das Diebeshandwerk einzuführen. Jetzt warten neue Schätze und güldener Tand auf uns. Lasset uns also eiligst beginnen, Euere Langfinger wieder etwas in Form zu bringen.

Allgemeine Spieletipps

Wie werde ich ein guter Dieb?

Wer sich zum ersten Mal auf den Weg unseres nächtlichen Treibens begibt, sollte dringend den Kasten „Unerfahrene Diebesschüler" lesen. Altgediente Hasen im Handwerk bekommen durch die neuen Gegenstände zusätzliche Möglichkeiten, noch professioneller vorzugehen.

Gibt es Tipps für die Tastaturbelegung?

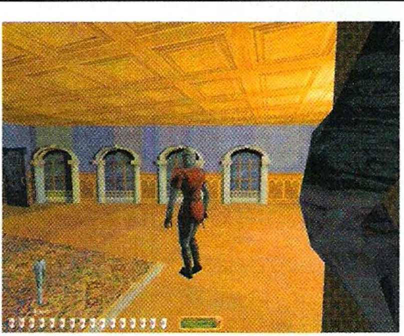
Die Standardeinstellung kann spätestens dann zum Frust führen, wenn Ihr versehentlich die Schnellspeicher- mit der Laden-Taste verwechselt, da sie direkt nebeneinander liegen. Ändert dies unbedingt ab. Da Ihr oft sehr kleine Zeitfenster nutzen müsst, um schnell mal eine verschlossene Tür zu öffnen, solltet Ihr unbedingt fingergünstige Hotkeys für Dietriche und Schlüssel anlegen.

Muss ich mir unbedingt Ausrüstung kaufen?

Eigentlich ist Euere Basisausrüstung für jeden Auftrag ausreichend. Ihr könnt davon ausgehen, dass die wirklich notwendigen Gegenstände auch während einer Diebestour erbeutet werden können. Beispiel Auftrag 3 – Verleumdung: Im Trainingsraum gibt es einen Balkon mit einer Geheimtür. Ohne einen Seilpfeil gelangt Ihr dort aber nicht hin. Schaut Euch ein wenig um und Ihr werdet im hinteren Teil des Trainingsraumes fündig. Wer sich lange Suchereien ersparen will, kann natürlich nach Herzenslust seine verdienten Dukaten ausgeben, Ihr könnt ohnehin das verdiente Gold nicht in die nächste Mission mitnehmen. Auch müsset Ihr nicht sparsam mit der gekauften Aus-

Unerfahrene Diebesschüler

Lasset Euch gesagt sein, Ihr werdet einige wichtige Grundregeln in unserem geschätzten Handwerke beachten müssen, so Ihr ein erfolgreicher Dieb werden wollt.



AUFGELAUERT Im dunklen Schatten neben der Treppe bleibt der Dieb völlig unentdeckt.

Regel 1: Der Schatten ist unser Freund, das Licht der Feind.
Achtet immer auf Euere Lichtanzeige, je dunkler sie ist, umso besser für Euch. Im Stockfinstren kann Euch keine Wache wahrnehmen. Haltet die Augen offen nach Lichtquellen, die Ihr mit Eueren Wasserpfeilen auslöschen könnt.

Regel 2: Wandelt vorsichtig und lauscht auf Euere Schritte.
Neben dem Licht kann uns Lärm sehr hinderlich werden. Wenn sich Euch übellaunige Schergen nähern, müsst Ihr möglichst leise agieren. Macht kleine langsame Schritte auf hellhörigen Böden (Fliesen, Stein). Ihr könnt Euch aber auch lautes Gepolter zunutze machen, falls es Euere Absicht ist, jemanden zu locken.

Regel 3: Nutzt Euer Handwerkszeug besonnen und überlegt.
Neben einer perfekten Körperbeherrschung verhilft Euch der Umgang mit Euerer Ausrüstung zum erfolgreichen Stehlen. Wie Ihr am besten mit Prügel, Wasserpfeil und anderem Utensil umgeht, erfahrt Ihr im Extra-Kasten „Handwerkszeug".

Regel 4: Geht in aller Ruhe zu Werke und überstürzt nichts.
Ein Meisterdieb zu sein, heißt vor allem, kreativ zu sein. Versucht nicht, stumpfsinnig immer wieder an derselben Stelle in einen Raum vorzudringen, wenn es immer wieder fehlschlägt. Haltet lieber Ausschau nach anderen Möglichkeiten, sucht Winkel und Schächte, die Euch zwar auf Umwegen, aber sicher ans Ziel bringen können.

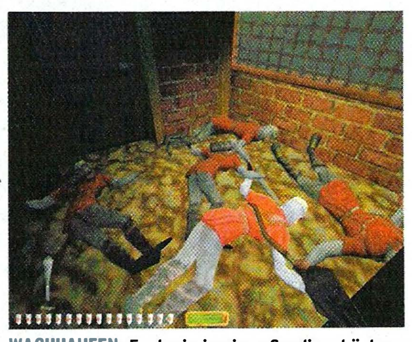
Regel 5: Ihr seid des Schreibens mächtig – also macht Euch gefälligst Notizen.
Ihr besitzt ein gutes Kartenwerk und einen Kompass. Damit seid Ihr in der Lage, Euch jederzeit zurechtzufinden. Markiert Euch sichere Stellen für einen eventuellen Rückzug, so Ihr denn verfolgt werdet. Schreibt Euch auch auf, wo sich Geheimgänge auftun.

Regel 6: Ihr müsst wissen, was Euere Gegner tun, also beobachtet.
Verständlicherweise ist Diebesgut immer gut bewacht. Aber ein Dieb ist schlauer als alle Wachen, prägt Euch die Marschrouten von Wachen ein, nutzt Zeitfenster, um unbemerkt vorbeihuschen zu können, nehmt den Tölpeln Schlüssel und Gold im Vorbeigehen ab. Keine Sorge, Ihr könnt Euch den Burschen ziemlich nähern – Ihr müsst dabei nur im Verborgenen bleiben.

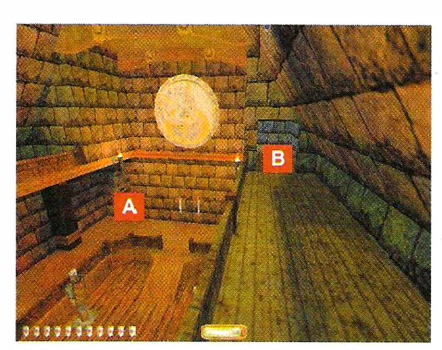
Regel 7: Hinterlasst keine Spuren – beseitigt übertölpelte Wachen.
Wenn Ihr den Prügel oder einen tödlichen Pfeil erfolgreich eingesetzt habt, seht zu, die leblosen Körper in dunklen Ecken zu verstecken, damit andere Wachen nicht auf Euer Eindringen aufmerksam werden. Vergesst nicht, sie zu durchsuchen.

Regel 8: Ihr besitzt gesunde Beine – werdet Ihr entdeckt, rennt, statt zu kämpfen.
Euer Ziel ist nicht, alle Gegner mausetot zu machen. Zumal Ihr im offenen Schwertkampf schlechte Karten habt. Die Wachen sind gut trainiert, sie blocken, weichen aus und teilen gehörig aus. Die Flucht ins Dunkle ist daher meistens die bessere Lösung. Wartet, bis sich die Situation wieder beruhigt hat (achtet auf die Kommentare der Wachen). Müsst Ihr dennoch partout an einer Wache vorbei, versucht einen gezielten Pfeil in den Hals oder Kopf zu schießen, damit der Unhold sofort darniederliegt.

Wohlan, so versucht nun Euere ersten Schritte in unserem Schattengewerbe.



WACHHAUFEN Fast wie in einer Sardinenbüchse liegen die übertölpelten Wachen in der Stube.



MEISTERHAFT Hinter dem Durchgang (A) befinden sich ein Seilpfeil und ein Hebel an der Wand. Damit ist es Euch möglich, den Geheimgang (B) auf dem Balkon zu öffnen und auf denselbigen hochzuklettern. So gelangt Ihr ins Büro des Sheriffs.

rüstung umgehen, da auch davon nichts für die nächste Aufgabe aufgehoben wird.

Bringen die käuflichen Tipps etwas?

Der Informationsgehalt der Tipps im Laden ist nicht immer seinen Preis wert. Macht es Euch einfach, indem Ihr die Notiz zunächst erwerbt, den Inhalt lest und merkt und danach einfach den vorigen Spielstand ladet. So spart Ihr etwas Geld.

Was ist wichtiger, alles Gold oder das Missionsziel?

Wohlan, es liegt allein in Euerem Gutdünken, wie Ihr die Sache angehen wollt. Wer wirklich alle versteckten Extras (Secrets) und jedes einzelne Goldstück finden will, wird wesentlich mehr Zeit investieren müssen und sich auch mehr Gefahren aussetzen müssen. Wie auch immer Ihr Euch entscheidet, bedenket: Wenn alle Ziele erfüllt sind, ist der Auftrag automatisch beendet und Ihr könnt Euch nicht weiter nach Schätzen umsehen.

Woher weiß ich, wie viel Gold es zu holen gibt?

Genaue Angaben über die Anzahl aller Schlösser und der Gesamtmenge des ver-

Handwerkszeug

Zur Ausübung Eueres dunklen Geschäftes könnt Ihr auf ein reichhaltiges Arsenal nützlicher Gegenstände und Waffen zurückgreifen. Der Umgang mit den diebischen Hilfsmitteln ist nicht immer leicht, nehmt Euch also genügend Zeit, den Umgang damit zu üben.

Was Ihr schon kennen solltet

Prügel
Denkt daran, als Diebe wollen wir unbemerkt ans Ziel gelangen, der kleine handliche Schläger ist darum eines unserer wichtigsten „Werkzeuge". Habt Ihr Euch einen Wächter ausgesucht, den Ihr betäuben wollt, müsst Ihr an dessen Rückseite gelangen. Habt Acht, sobald eine Person Euer gewahr wird, könnt Ihr sie nicht mehr mit dem Prügel zu Boden schlagen.

Moospfeil
Spart Euch den Moospfeil für wirklich laute Fußböden auf. Wenn Ihr Euch über Metall- oder Kachelböden bewegen müsst, verschießt einen Moosteppich. Niemand wird Euere Schritte vernehmen.

Wasserpfeil
Nicht immer gibt es genügend Schatten in den vielen Gewölben und Räumen unserer Arbeitstätten. Haltet Ausschau nach Fackeln oder den bläulich schimmernden Gaslampen. Diese könnt Ihr mit dem Wasserpfeil löschen, um so neue schützende Schatten zu schaffen. Gebt aber Acht, manche Wachen sind tatsächlich in der Lage, verloschene Lichtquellen wieder zu entzünden. Besonders beim Ausrüsten für die späteren Aufträge sollten diese Pfeile ganz oben auf Euerer Einkaufsliste stehen, um mit all den mechanischen Wachen fertig zu werden.

Seilpfeil
Vergesst nie, häufig und aufmerksam nach oben zu schauen. Hölzerne Balken, Vorsprünge und Ähnliches sind oft der Schlüssel zu verborgenen Zugängen oder Schatzverstecken. Das Seil vermag sogar, Euer Leben zu retten, wenn Ihr auf der Flucht vor Soldaten seid, solange keine Bogenschützen dabei sind. Bleibt einfach ruhig am Seil hängen und lasst Eure Verfolger im Dunkeln tappen.

Lärmpfeil
Damit vermögt Ihr, Wachen in eine andere Richtung abzulenken. In der Regel findet Ihr aber genügend Gegenstände (Flaschen, Kisten, Teller etc.) mit denen Ihr ähnlich gut die Soldaten aufschrecken könnt. Probiert es aus, auch ein Breitkopfpfeil, der gegen Stein- oder Metallwände geschossen wird kann für die nötige Unruhe sorgen.

Feuerpfeil
Spart Euch diese Pfeile am besten für die untoten Gegner auf. Mit ein bis zwei Treffern sollte es Euch gelingen, den unruhigen Seelen die endgültige Erlösung zu bringen.

Gaspfeil
Eine Wache steht an einem hell erleuchteten Platz mit lautem Fußboden und es gelingt Euch nicht, ihr nahe zu kommen? Kein Problem, benutzt einen Gaspfeil und die ausströmende Wolke schickt ihn ins Reich der Träume.

Breitkopfpfeil
Steht Euch der Sinn danach, einen Gegner endgültig zum Schweigen zu bringen, benutzt einen tödlichen Breitkopfpfeil. Sucht Euch eine günstige Position und zielt möglichst genau auf Hals oder Kopf. Der erste Pfeil muss auch der letzte sein, ansonsten macht der Gegner zu viel Lärm oder holt sogar noch Verstärkung.

Blitzbombe
Für den perfekten Umgang mit der Bombe müsst Ihr schon ein wenig üben. Ihr habt nur kurz Zeit, einen geblendeten Gegner zu Boden zu schlagen oder ihm zu entkommen.

Mine
Die Wirkung einer Mine ist enorm, keine Wache überlebt den Kontakt mit Ihr. Seid Euch aber dessen bewusst, dass die laute Explosion weitere Schergen aufschrecken kann und Euere Lage dadurch fatal werden kann.

Neues Werkzeug

Kamera Auge
Selbstredend, dass Ihr von Euerem mechanischem Ersatzaugenlicht ausgiebig Gebrauch machen solltet. Es ist immer gut zu wissen, was hinter einer Ecke oder ein Stockwerk tiefer vor sich geht. Merkt Euch nur gut, wo Ihr das Auge benutzt (in die Karte eintragen) falls Ihr erst später wieder in der Lage seid, es einzusammeln.

Eiltrank
Nützlich, um Verfolger schneller abzuschütteln oder im Sauseschritt einen bewachten Abschnitt pfeilschnell zu passieren.

Unsichtbarkeitstrank
Eine Wache lässt sich einfach nicht ablenken oder es gibt keinen unbeobachteten Augenblick an einer bestimmten Stelle. Dann ist genau der richtige Zeitpunkt für den Trank. Beeilt Euch aber, denn die Wirkung ist nur von kurzer Dauer.

Federfalltrank
Sollte einmal ein Sprung aus großer Höhe vonnöten sein, um zum Beispiel übellaunigen Soldaten zu entkommen, werdet Ihr mit diesem Trank wie eine geschmeidige Katze unbeschadet am Boden landen.

Flare
Gut gemeint, allerdings brennen sie sehr schnell nieder. Um sich in einem stockfinstren Raum länger zu orientieren ist es einfacher, in den Optionen die Helligkeit (Gammaeinstellung) hoch einzustellen.

Froschei
Nachdem Ihr diese kleinen Biester bislang nur als Gegner kennen gelernt habt, könnt Ihr sie nun selber einsetzen. Einmal geworfen, stürzen sich die kleinen Zweibeiner auf alle sich nähernden Ziele. Zwei dieser kleinen Wichte reichen aus, um einen Gegner in den Ruhestand zu schicken. Da Ihr die Froscheier werfen könnt, lassen sich so auch schwer zugängliche Wachen aus sicherer Position effektiv aus dem Weg räumen.

Efeupfeile
Dieses Utensil besitzt die Vorzüge des Euch bekannten Seilpfeils, jedoch kann diese Variante auch an Metallgittern benutzt werden und verschafft Euch somit zusätzliche Zutrittspforten.

steckten Goldes liefert der Statistikbildschirm. Leider ist er nicht während eines laufenden Auftrages abrufbar. Lasst Euch daher zu Beginn einer jeden Diebestour einmal von Gevatter Tod abholen und notiert Euch die wichtigen Eckdaten der daraufhin gezeigten Statistik. Wiederholt den Auftrag und Ihr könnt jederzeit in Eueren Notizen nachschauen, was Euch noch fehlt.

Wie weit kann ich mich den Gegnern nähern?

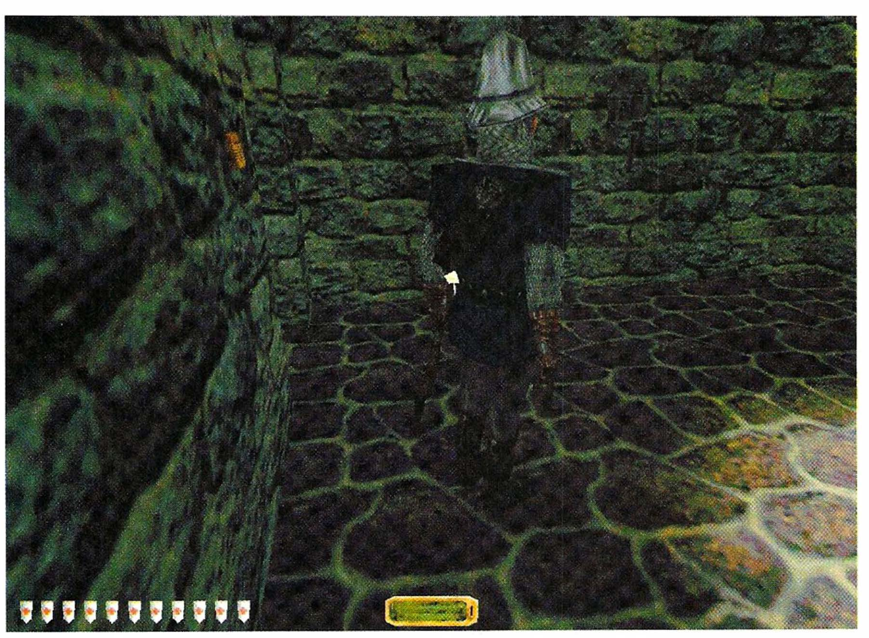
Abhängig von Licht und Untergrund könnt Ihr Euch fast hautnah an eine Person heranschleichen. Auch patrouillierende Wachen könnt Ihr sehr dicht passieren lassen, wenn Ihr seitlich davon im Dunklen (zum Beispiel in einem Türrahmen) reglos stehen bleibt. Es empfiehlt sich auch, die Waffen versteckt zu tragen und nur unmittelbar vor deren Einsatz zu ziehen. Auch dadurch werdet Ihr erst später von den Wachen als Bedrohung erkannt.

Was hat es mit dem Taschendiebstahl auf sich?

Wer sich die Zeit nimmt, die vielen Wachen oder Zivilpersonen aufmerksam zu beobachten, entdeckt oft Geldbeutel oder Schlüssel, die am Gürtel hängen. Es ist eine Kunst, diese zu entwenden, ohne den Gegner zu Boden zu schlagen. Achtet auch auf die Köcher der Bogenschützen, manchmal könnt Ihr frech einige Pfeile stibitzen. Denkt dabei daran, dass Euer Arm recht lang ist und Ihr Euch dazu noch vorbeugen könnt. Macht Euch dieses „Phänomen des langen Arms" auch zunutze, um Türen schon aus größerer Entfernung zu öffnen. So lauft Ihr nicht Gefahr, zu früh bemerkt zu werden.

Wie komme ich unbemerkt an Gegner heran?

Benutzt kleine Schritte (immer nur kurz auf die Schritt-Taste drücken) um lautlos zu bleiben. Dies führt selbst auf Holz- oder Steinböden zum Erfolg. Hat ein Gegner etwas gehört (auf seine Kommentare achten) verhaltet Ihr Euch eine Weile ruhig. Schwieriger ist es mit patrouillierenden Wachen. Sucht Euch eine dunkle Ecke entlang des Marschweges aus, in der Ihr dem Gegner auflauert. Läuft die Wache an Euch vorbei, könnt Ihr Euch im günstigsten Fall einfach vorbeugen und mit dem Prügel für tiefen Schlaf sorgen. Ansonsten müsst Ihr der Wache unmittelbar hinterherschleichen. Ist der Boden dafür zu laut, behelft Euch mit einem Moospfeil, so einer verfügbar ist. Entdeckt Ihr einen Gegner in Sprungweite unter Euch, geht in die Hocke und springt hinunter. Ein solcher Hüpfer verursacht keinerlei Lärm.



LANGFINGER Der Schlüssel am Gürtel der Wache wandert auf wundersame Weise in die Tasche des Meisterdiebes, ohne dass der Schelm etwas bemerkt. So arbeitet ein wahrer Meister des Fachs.

Das metallene Zeitalter

Die Mechanisten bescheren uns eine Reihe neuer Gefahren, die uns das Handwerk erschweren. Lernt, wie Ihr damit umzugehen habt.



BIG BROTHER Löscht die Lampen mit Wasserpfeilen aus. So kommt Ihr an der Kamera vorbei.

Überwachungskameras

Die Apparate in Gesichtsform sind entweder an Alarmanlagen gekoppelt, die bei Euerer Entdeckung im ganzen Level Alarm schlagen oder sie lösen örtlich vorhandene Schussanlagen aus. Manchmal ist es möglich, die Lichtquellen in einem so bewachten Raum auszulöschen, dann könnt Ihr unerkannt vorbeischleichen. Keine Sorge, die Kameras nehmen keine Geräusche wahr. Ansonsten prägt Euch die Kamerabewegung ein und schleicht auf der abgewandten Seite des Kamera-Auges vorbei. Sobald eine Kamera eine Bewegung wahrnimmt, verharrt sie kurz. Wenn Ihr Euch nun mucksmäuschenstill verhaltet, setzt die Überwachungsmaschine ihre Bewegung nach einer Weile wieder fort.

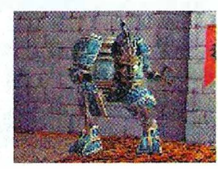
Umgewandelte Wachen

Die Wachen mit den Metallmasken verhalten sich wie ihre menschlichen Kollegen und können in gewohnter Weise mit dem Prügelwerkzeug ausgeschaltet werden.

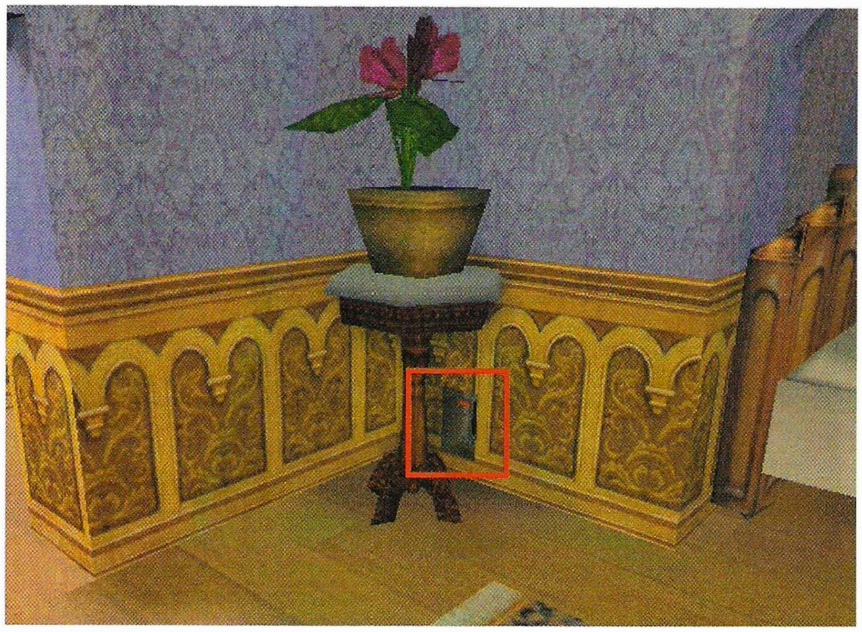
Wachroboter

Diese kleinen Exemplare tun Euch zwar nichts, alarmieren aber ihre größeren Brüder, die Kampfroboter, wenn sie Euch entdecken. Wollt Ihr sie außer Betrieb setzen, müsst Ihr in die Rückenpartie der Wächter einen Wasserpfeil schießen, um den dampfbetriebenen Antrieb außer Funktion zu setzen. Zielt dabei auf die rot glühenden Stellen.

Kampfroboter



Die großen Kolosse sind aufgrund ihrer Fernwaffen sehr gefährlich. Sie sind aber dennoch nicht allzu schwer zu besiegen. Zwei bis drei gut gezielte Wasserpfeile in den Boiler auf dem Rücken lassen auch diese Monster zum Stillstand kommen.



EIN GUTES AUGE Fast wäre der Meisterdieb an diesem Hebel vorbeigelaufen, hätte ihm sein Instinkt nicht gesagt: „Lass uns den Tisch doch mal genauer betrachten.“

Höret gut zu, um Secrets aufzustöbern, bedarf es einiger Fantasie. Zerschneidet jeden Wandteppich mit Euerem Schwerte, sucht dunkle Ecken intensiv ab, lugt unter Tische und sonstiges Mobiliar. Der Seilpfeil ist oft der Schlüssel, um gut verborgene Geheimverstecke aufzustöbern. Kleinere Schätze wie Ringe und Münzen sind besonders schwer zu erkennen. Oft müsst Ihr nahe an Möbelstücke herantreten, um solcher Klunker gewahr zu werden.

Kann ich mir ein Bild von der Lage über große Entfernungen machen?

Vergesst nicht, dass Euer Auge eine Vergrößerungsfunktion besitzt. Damit seid Ihr zum Beispiel in der Lage, aus sicherer Position die Marschrouten weit entfernter Soldaten auszuspionieren.

Ans Werk

Damit Ihr nicht sogleich bei Euerem ersten Auftrag scheitert, bekommt Ihr noch eine detaillierte Beschreibung an die Hand, mit der es Euch ein Leichtes sein sollte, den ersten Auftrag mit Bravour zu meistern.

Mission 1: Der Trauzeuge

▮ Schwierigkeit: Hart ▮ Taschendiebstahl: 10 ▮ Beute: 1295 ▮ Secrets: 3

WENN EUCH DER SINN NACH MEHR REICHTÜMERN STEHT, MÜSST IHR NEBEN DEM KELLER AUCH DAS ERDGESCHOß UND DEN ERSTEN STOCK GRÜNDLICH DURCH SUCHEN

LASTENAUFZUG INS ESSZIMMER
WEINREGAL
KÜCHE
ZIVILIST
WACHE
SECRET
ZWEI WACHEN
SCHLÜSSEL AUF SIMS
START
JENN
WACHE HERAUSLOCKEN
WACHE
KELLER
SECRET HINTER DEN KISTEN
ERSTER STOCK
SECRET
BROSCHE
RING

D

Mission 2: Verladen ... und kasssieren

Schwierigkeit: Hart ▮ Taschendiebstahl: 12 ▮ Beute: 1605 ▮ Secrets: 13

Wie beginne ich diese Mission?

Zum Geleit:
Um für diesen Auftrag die nötige Ruhe zu bekommen, schleicht einmal komplett um Gebäude A herum. Betäubt alle Wachen und stapelt sie in dunklen Ecken. Achtet auf die knarzenden Holzplanken am Boden.

Was soll ich in Gebäude A zuerst tun?

Dringt dann durch das Treppenhaus in Gebäude A ein. Macht im ersten Stock wieder eine Erkundungstour durch die Etage. Es gibt genügend dunkle Ecken, um allen Soldaten einen tiefen Schlummer per Prügeleinsatz bescheren zu können.

Wo finde ich den Frachtaufkleber?

Den Aufkleber findet Ihr in dem Büro des Buchhalters (die kleine Halle mit der Kenn-Nummer 7732).

Kann ich die Tore nur in der Zentrale öffnen?

Ihr könnt die Hallentore auch in den kleinen Hütten rund um die Lagergebäude öffnen und müsst nicht immer in die Schaltzentrale im ersten Stock. Den Schlüssel für die Hütten könnt Ihr von Wachen stehlen.

Muss ich alle Hallen durchsuchen?

Durchsucht alle Hallen des Lagergebäudes A gründlich, um genügend Gold für das Missionsziel in die Taschen zu stecken. Natürlich gibt es in den anderen Gebäuden ebenfalls wertvolle Stücke für Eueren Geldbeutel.

Wo ist die Frachtkiste?

Die Frachtkiste, an der Ihr den Aufkleber anbringen müsst, findet Ihr in der Lagerhalle 7933.

Was hat es mit den Kistenstapeln auf sich?

Für Meisterdiebe: Klettert auf die riesigen Kistenstapel, die rund um die Lagerhallen zu finden sind. Von dort aus könnt Ihr etliche offene Behälter entdecken, in denen so manch Kleinod verborgen ist. Begebt Euch auch in den Hallen auf jeden Kistenstapel. Es gibt einige verschlossene Truhen, die ebenfalls klingende Münze beinhalten.

Diese Musikerhalle ist merkwürdig!

In der Halle des Musikers (5188) befindet sich auf dem Dach des Raumes ein Tresor. Benutzt das Horn aus dem Musikstudio und Euere Dietriche, um ihn zu öffnen.

Was finde ich in Gebäude B?

Gehet über die Metallstege zu Gebäude B. Ihr könnt dort jeweils ein Dachfenster einschlagen und hinabspringen. In den Kammern darunter befinden sich ebenfalls einige verschlossene Kisten. Im Büro des Präsidenten im dritten Stock von Gebäude B müsst Ihr Euch das Bücherregal genauer anschauen. Eines der Bücher fungiert als Schalter für einen Geheimraum. Im Konferenzraum gegenüber liegen einige Münzen auf dem Tisch.

Lohnt sich ein Besuch auf dem Dock?

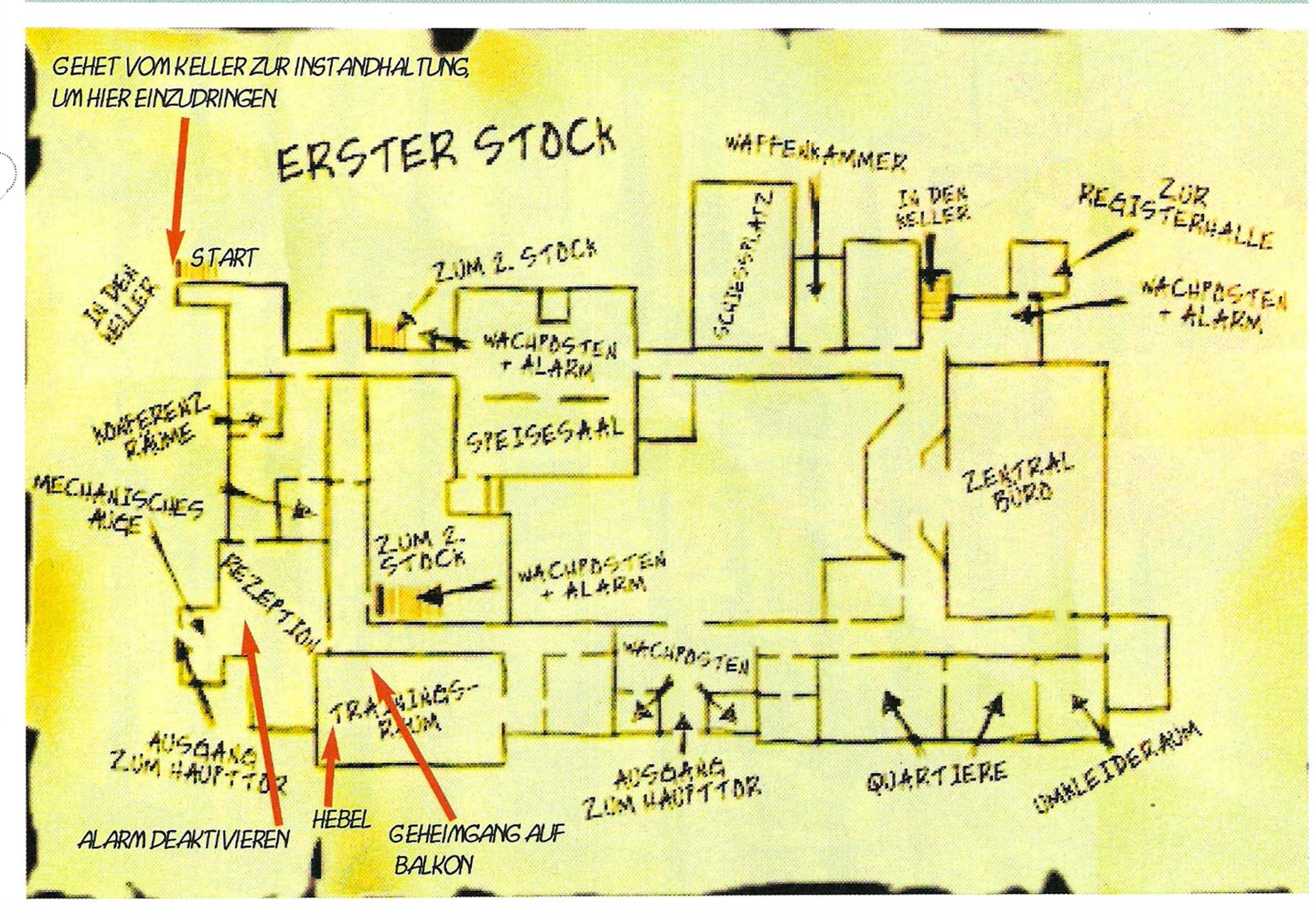
Sucht das Dock auf und entledigt Euch zunächst der lästigen Wachen. Der Aufpasser am Schiff lässt sich mit etwas Geschick ins Wasser locken, nun könnt Ihr zusehen, wie er jämmerlich ertrinkt. Öffnet die Frachtkiste auf dem Deck, um neben den garstigen Spinnen ein Secret zu entdecken.

Was mache ich mit dem Fernrohr?

Bewegt das Fernrohr einmal und dreht am Steuerrad, damit habt Ihr ein weiteres Secret geöffnet.

Mission 3: Verleumdung

Schwierigkeit: Hart ▮ Taschendiebstahl: 5 ▮ Beute: 1378 ▮ Secrets: 10



Kann ich die Alarmanlage deaktivieren?

Begebt Euch schnurstracks in die Rezeption. Achtet auf die Gaslampen im Flur. An der Konsole in der Mitte des Raumes könnt Ihr die Alarmanlage komplett deaktivieren.

Gibt es eine Abkürzung zum Büro des Sheriffs?

Sucht den Trainingsraum auf. In dessen hinterem Teil ist neben einem Seilpfeil ein Wandhebel, der den Geheimgang auf dem Balkon im Trainingsraum öffnet. Der Gang führt zum Büro des Sheriffs. Mit den Dietrichen verschafft Ihr Euch schleunigst Zutritt in das Büro von Lt. Hagen. Steckt das Tuch auf der Kommode in Euere Taschen.

Welches Büro muss ich aufsuchen?

Schleicht weiter in das Büro von Lt. Mosely. Dort ist der Schlüssel für die Dokument- und Schatzkammer.

Wie komme ich zur Registerhalle?

Schleicht Euch jetzt zurück in den Trainingsraum und von dort zur Treppe, die zu der Registerhalle führt. Die Wache an der Treppe schickt Ihr ins Reich der Träume.

Was finde ich in der Registerhalle?

Schaut Euch das Buch auf dem Tisch an, um an den Deaktivierungscode (4026) zu gelangen. Durch den Geheimgang in der hintersten Kammer geht es zurück in das Zentralbüro. Schleicht durch die Quartiere zum Trainingsraum und benutzt erneut den dortigen Geheimgang.

Ich bin wieder im Büro des Sheriffs!

Geht weiter zu den Inneren Angelegenheiten. Vorsicht, Ihr habt nur ein kurzes Zeitfenster, um unbemerkt an der Wache vorbeizukommen. Zeit, einen Unsichtbarkeitstrank auszuprobieren.

Was mache ich bei den Inneren Angelegenheiten?

Ein verdächtig aussehender Wandteppich mit Buchregal daneben entpuppt sich bei genauerer Betrachtung durch Euere fachmännischen Augen als Geheimgang, der zu den Beweismitteln führt.

Wie komme ich an der Kamera vorbei?

An dem Überwachungsapparat kommt Ihr einfach vorbei, indem Ihr die Gaslampen mit je einem Wasserpfeil auslöscht und durch die so entstandenen Schatten unter der Kamera hindurchschleicht. Bei den Wachen, die um den Vorraum herum patrouillieren, müsst Ihr einen Schlüssel entwenden.

Kann ich einfach so in die Schatzkammer gehen?

Deaktiviert das Sicherheitssystem mit dem Code 4026 und dringt dann in die Schatzkammer ein. Bevor Ihr den Raum mit der Geldkassette wieder verlasst, hinterlegt dort Lt. Hagens Tuch. Noch einmal müsst Ihr in Lt. Hagens Büro, um dort die Geldkassette zu deponieren.

Gibt es noch mehr zu entdecken?

Für Meisterdiebe:
Nehmt Euch die Zeit, den Keller gründlich zu durchsuchen. Die Wasserpfützen verbergen so manchen Pfeil oder auch ein Kleinod.

Was finde ich in der Leichenhalle?

Der arme Tropf in der Leichenhalle benötigt seinen vollen Geldbeutel nicht mehr, nehmt ihn also an Euch.

Gimmick

Besucht einmal die „Konferenzräume", um etwas über Euere Tat im ersten Auftrag (Der Trauzeuge) zu erfahren.

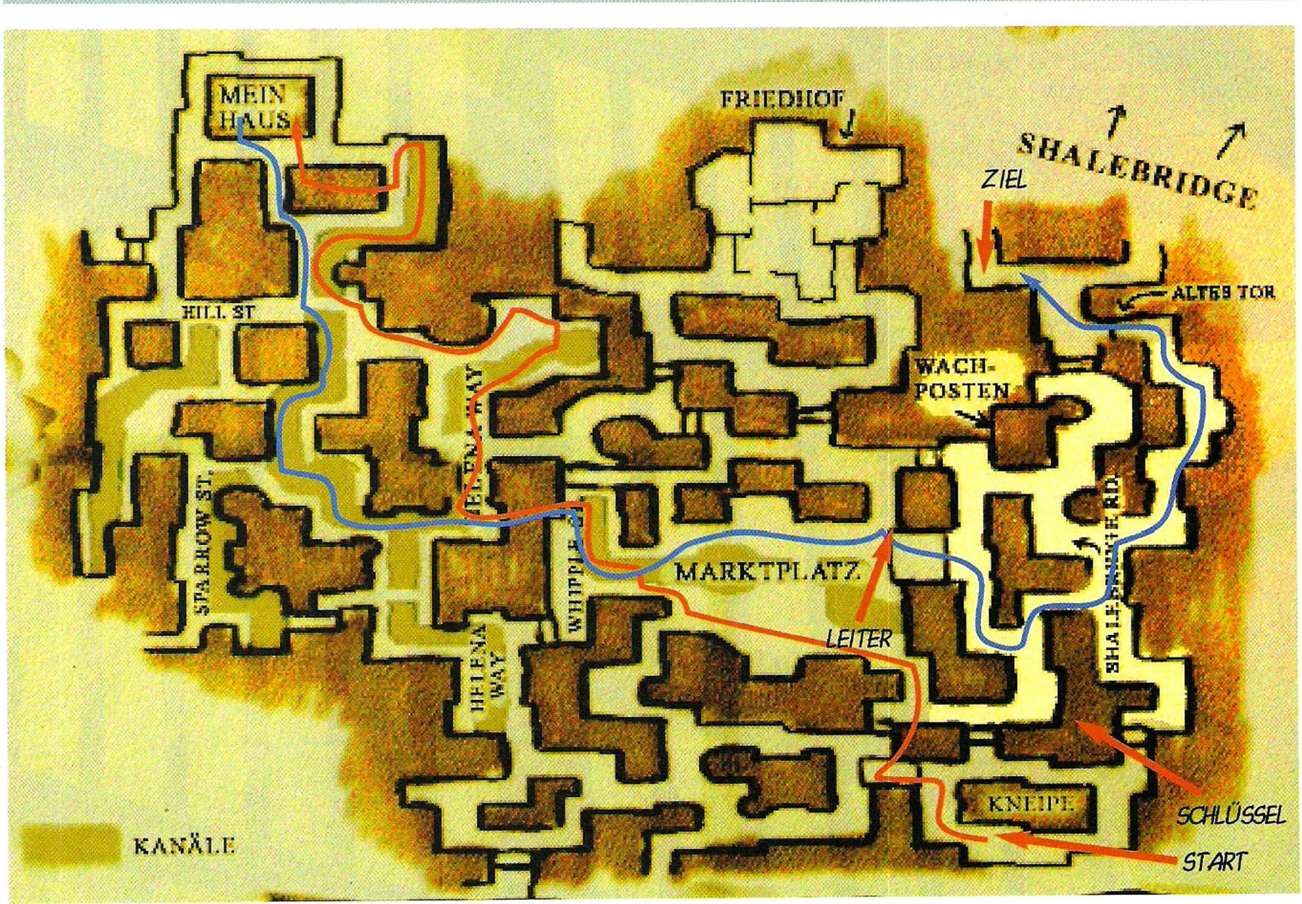
Wo finde ich noch mehr Gold?

Räume, die Ihr auf alle Fälle untersuchen solltet, sind das Zentralbüro, der Speisesaal, die Quartiere sowie alle Büros im 2. Stock. Danach sollte Euer Beutel gut gefüllt sein.

Stefan Weiß

Mission 4: Hinterhalt!

Schwierigkeit: Experte ▮ Taschendiebstahl: 4 ▮ Beute: 1570 ▮ Secrets: 0



C&C 3: Feuersturm

Der berüchtigte NOD-Anführer Kane ist tot. Doch der Kampf um das Tiberium ist noch lange nicht vorbei.

FAKTEN ▪ ENTWICKLER Westwood ▪ VERTRIEB Electronic Arts ▪ PREIS ca. DM 40,- ▪ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erhältlich ▪ USK Ab 16 Jahren

In den „Feuersturm"-Missionen müssen Sie sich einem neuen Gegner stellen – und er ist noch gefährlicher als Kane. Im ersten Teil unserer Komplettlösung führen wir Sie durch die Missionen der GDI.

GDI

Haftdrohnen



Mit den Haftdrohnen können Sie unbemerkt feindliches Territorium aufklären. Einfach in einem unbemerkten Augenblick in den Boden „pflanzen" und warten, bis ein gegnerisches Fahrzeug darüberfährt. Die Drohne heftet sich nun an das Fahrzeug an und fährt mit. Besonders bei Sammlern lohnt sich der Einsatz, da diese immer wieder zur Raffinierie zurückkehren – und die liegt meist in der Nähe der Basis.

Mobile E.M.-Pulskanone



Die mobile E.M.-Pulskanone funktioniert genauso wie das Gegenstück in Gebäudeform. Sie ist zwar nur leicht gepanzert, dafür aber recht schnell. Wenn Sie einen Verband feindlicher Fahrzeuge erkennen, schnell die Pulskanone dort hinfahren und aktivieren. Die gegnerischen Fahrzeuge können sich jetzt weder bewegen noch schießen und Sie haben Zeit, sie mit Ihren eigenen Truppen auszuschalten. Übrigens: Die Pulskanone zwingt unterirdische Einheiten zum Auftauchen.

Mobile Waffenfabrik



Durch die mobile Waffenfabrik können Sie Einheiten direkt an der Front nachproduzieren. So müssen Sie nicht mehr auf langsame Fahrzeuge oder Truppen warten, bis Sie endlich beim Gegner angekommen sind. Leider ist er nur dürftig gepanzert und sollte unbedingt Begleitschutz erhalten.

Moloch



Der Moloch besitzt eine sehr hohe Reichweite und kann daher schon auf Gegner feuern, auf die Ihre anderen Truppen noch gar nicht reagieren. Wie die Artillierie bei der Bruderschaft von NOD, muss auch der Moloch in Stellung gebracht werden. Mankos: Die Schussfrequenz ist recht niedrig und für den Nahkampf ist er allerdings ungeeignet. Er trifft nur sehr ungenau und ist schlecht gepanzert.

E.M.-Pulskanone



Die stationäre E.M.-Pulskanone hat in den „Feuersturm"-Missionen eine neue und auch noch recht praktische Funktion dazugewonnen. Sie kann jetzt auch diejenigen NOD-Einheiten aufspüren, die sich unter der Erde bewegen, und sie gleichzeitig zum Auftauchen zwingen.

NOD

Cyborgmäher



Leider ist der Cyborgmäher nicht besonders stark gepanzert und auch nicht sonderlich schnell. Dafür lehrt die Mischung aus Infanterieeinheit und Fahrzeug den feindlichen Bodeneinheiten mit seinem Netzwerfer das Fürchten. Im Kampf gegen gegnerische Fahrzeuge erweist sich der angebrachte Raketenwerfer als recht nützlich.

Faust von Nod



Auch die Bruderschaft von NOD verfügt über eine mobile Waffenfabrik. Leider konnte sie die Technologie in Sachen Panzerung nicht verbessern: Auch die Faust von NOD sollte immer mit ein paar Begleittruppen vor gegnerischen Angriffen geschützt werden. Außerdem müssen Sie ebenfalls viel Tiberium ernten, bevor Sie sich die mobile Waffenfabrik leisten können.

Haftdrohnen



Wie die GDI hat auch die NOD dieses Spionagewerkzeug entwickelt. Einfach auf eine häufig befahrene Wegstrecke setzen und warten, bis das gegnerische Fahrzeug darüberfährt. Sie heftet sich an die Wagenunterseite und sendet Daten über die Umgebung an das eigene Radar zurück.

Mobiler Stealthgenerator



Mithilfe des mobilen Stealthgenerators können Sie jetzt auch Einheiten außerhalb der Basis bzw. der Reichweite des stationären Generators tarnen. So können Sie der GDI immer wieder eine böse Überraschung bescheren: Führen Sie den mobilen Stealthgenerator bei jedem Angriff im Truppenverband mit. Achtung: Der Radius ist kleiner als bei dem Gebäude, also können Sie auch weniger Einheiten unterbringen.



DER „DEFENDER" In der letzten GDI-Mission lernen Sie NODs Geheimwaffe kennen.

Mission 1: Bergung des Tacitus



1. Über die Straße und das große Tiberiumfeld zur abgestürzten Kodiak vorarbeiten und mit den Ingenieuren reparieren.
2. Ein paar Einheiten zurücklassen (X): An dieser Stelle errichtet NOD Bauhof und Kaserne. Sobald diese Gebäude auftauchen, sofort zerstören.
3. Mit den restlichen Einheiten den Weg zur Evakuierungszone freimachen und dann LKW dorthin bringen.

Mission 2: Evakuierung von Zivilisten

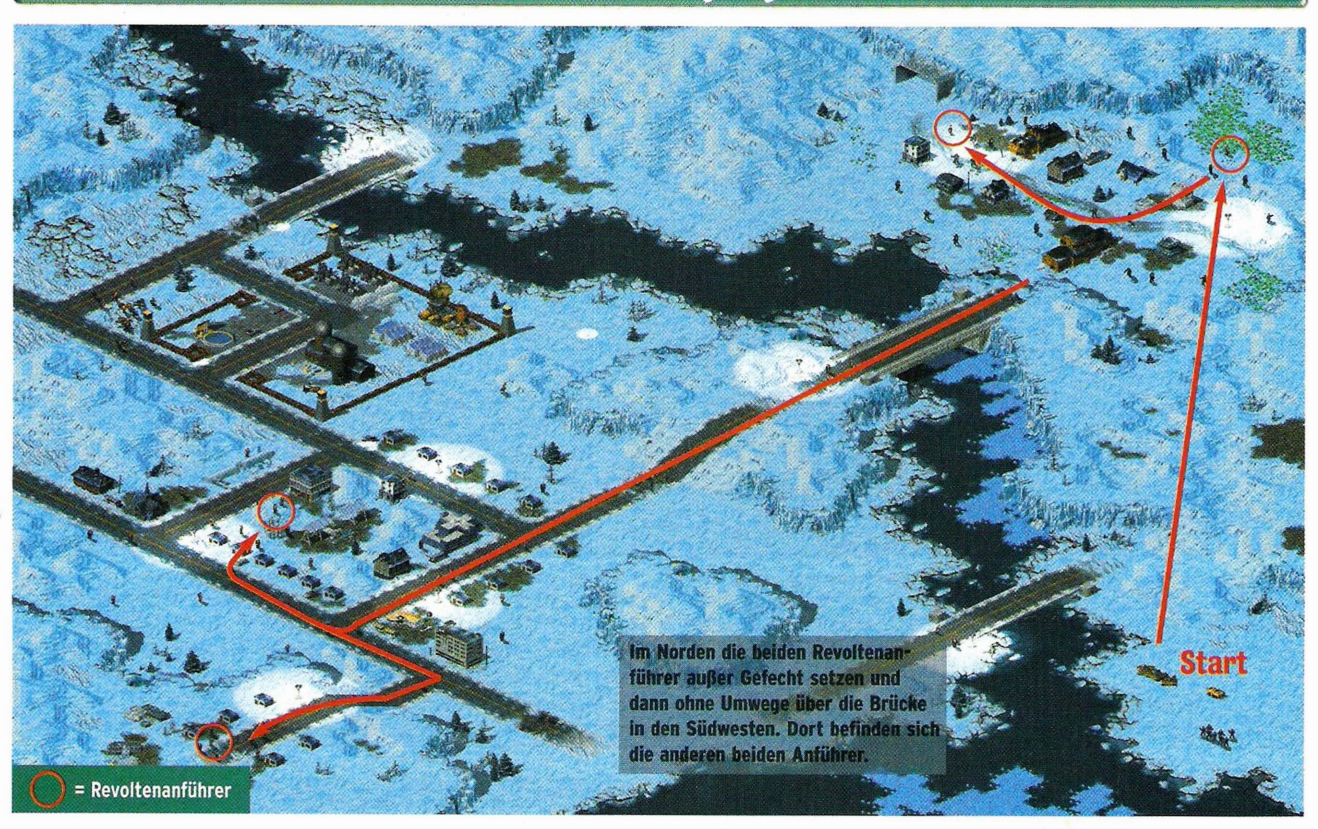
2
3
Rettungslandeplatz
Start
4
1

= LKW (medizinische Versorgung)

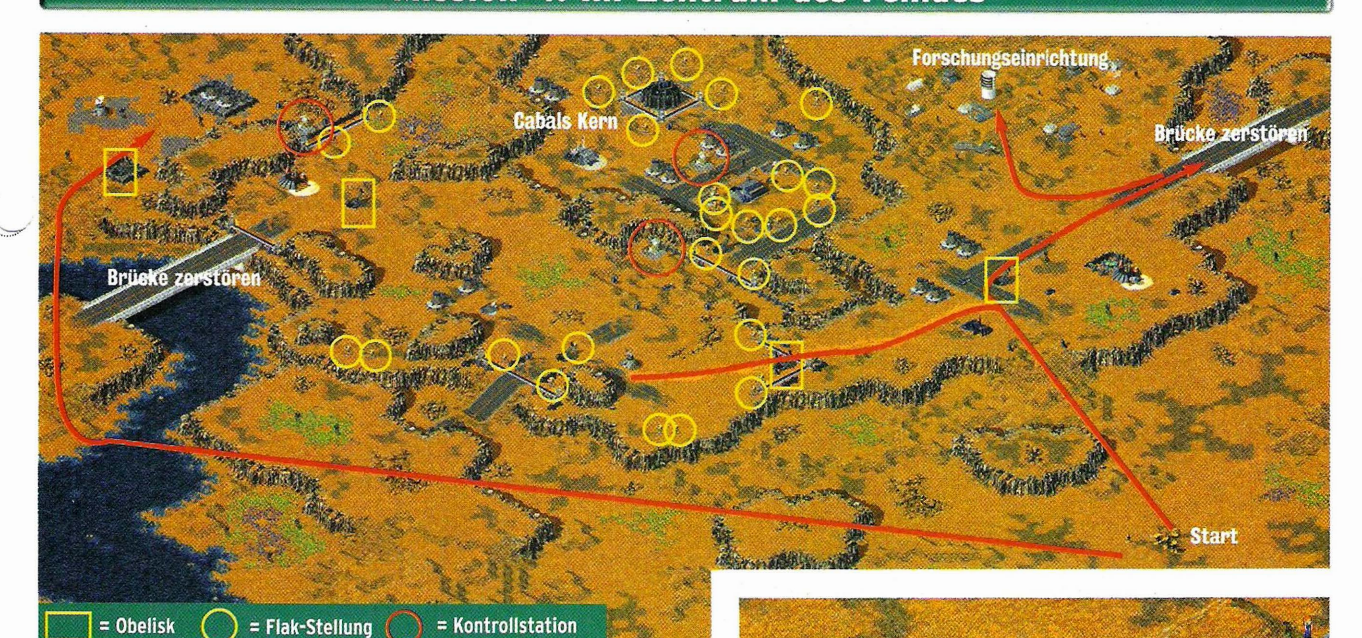
1. Retten Sie die zivile Bevölkerung vor den tiberischen Lebewesen. Geben Sie den Zivilisten Begleitschutz zum Rettungslandeplatz. Dort werden sie von einem Transporter abgeholt.
2. Stationieren Sie immer ein paar Einheiten innerhalb Ihrer Basis: Im Laufe der Mission greifen immer mehr dieser Lebewesen Ihre Basis an. Geben Sie vor allem auf den Sammler Acht. Er ist ein beliebtes Angriffsziel.

C

Mission 3: Niederschlagung einer Revolte

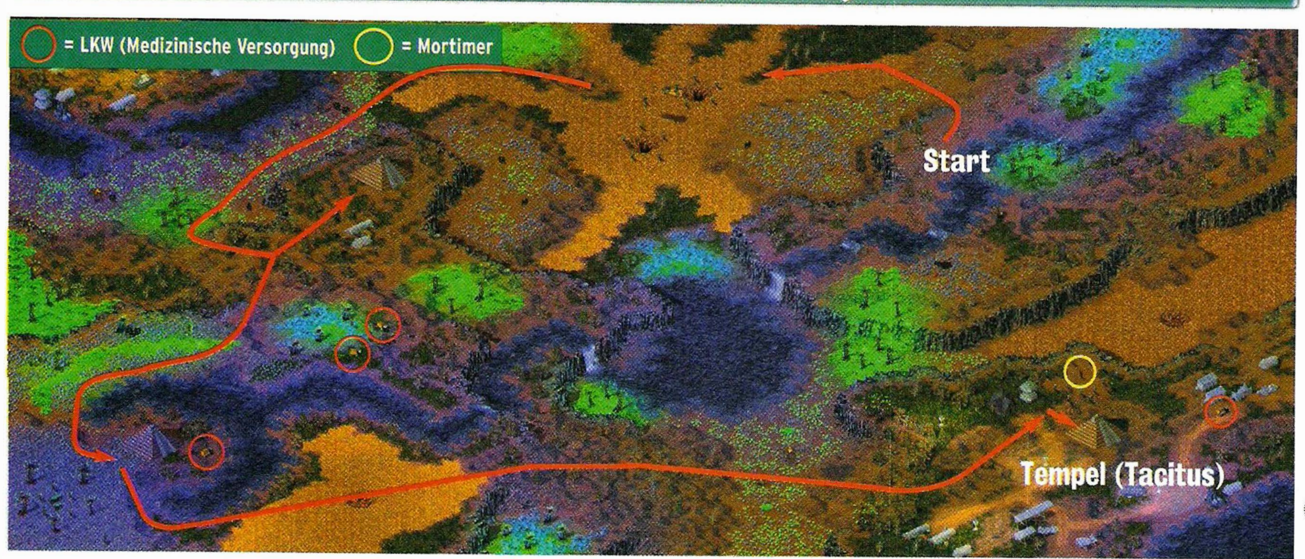


Mission 4: Im Zentrum des Feindes



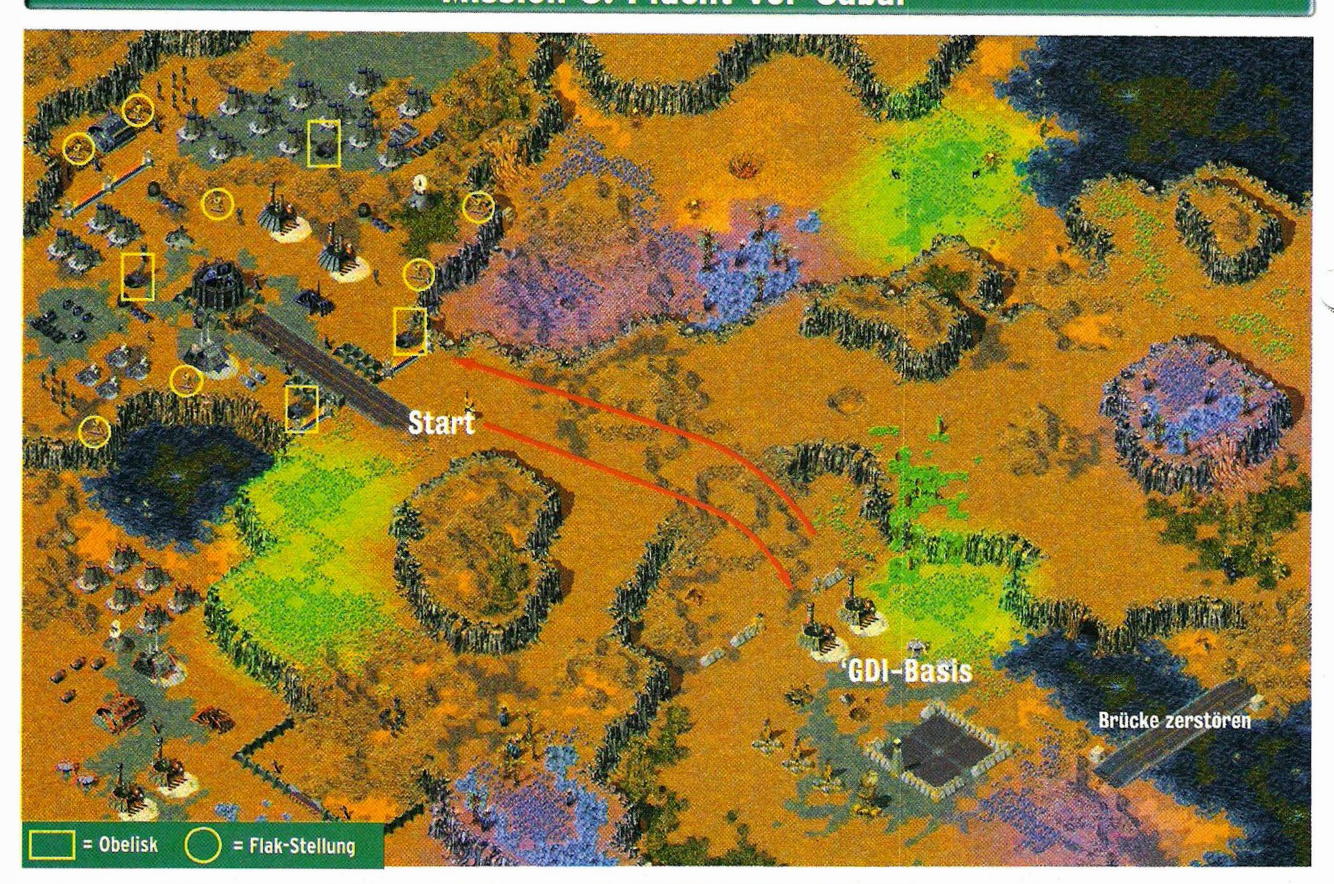
1. Am Startpunkt eine Basis errichten und so schnell wie möglich nach Norden vordringen. Dort die feindlichen Gebäude, die Brücke und dann die Forschungseinrichtung zerstören. Die Wissenschaftler in Sicherheit bringen.
2. Die zweite Brücke weit im Westen ebenfalls zerstören. Jetzt kann NOD keinen Truppennachschub mehr erhalten. Setzen Sie die Wissenschaftler und ein paar Bodentruppen mit dem Amphibien-BMT über.
3. Schicken Sie jeweils einen der Wissenschaftler zu einer der Kontrollstationen, um die Laserbarrieren zu deaktiveren. Nach und nach die Basis mit Titanen einnehmen und Cabals Kern zerstören.

Mission 5: Der Tag des Dogmas



1. Zu den ersten „Sektenmitgliedern" im Nordwesten vorstoßen. Den Moloch dabei etwas zurücklassen: Hält er sich zu lange auf den orangefarbenen Pflanzentrieben, explodiert er. Mit dem Ghoststalker die „Gläubigen" ausschalten und die Wurzel der orangefarbenen Pflanzen zerstören.
2. Bis zum dritten Tempel vorarbeiten und die LKWs zerstören. In ihnen verbirgt sich medizinische Versorgung, die Sie in dieser Mission gut gebrauchen können. Mit dem Ghoststalker die tiberischen Lebewesen töten und immer nahe beim Doktor halten, damit er wieder geheilt wird.
3. Mortimer befindet sich nahe des Tacitus-Tempels. Er ist der Anführer der Sekte. Wenn Sie ihn (am besten mit dem Moloch) töten, stürzen sich seine Anhänger in den Selbstmord.
4. Den Tacitus aus dem Tempel holen und vom Transporter abholen lassen.

Mission 6: Flucht vor Cabal



1. Ziehen Sie sich mit Ihren Truppen so schnell wie möglich in die halb zerstörte GDI-Basis zurück. Schicken Sie Dr. Boudreau zum Flugplatz. Dort wird er von einem Transporter abgeholt und in Sicherheit gebracht.
2. Zerstören Sie die Brücke und errichten Sie am Eingang der Basis RGB-Werfer, um die Basis gegen die regelmäßgen Angriffe etwas abzusichern.
3. Der NOD-Stützpunkt im Nordwesten lässt sich am einfachsten mit einer Armee Titanen zerstören. Decken Sie mit der mobilen Sensoreinheit verborgene Einheiten und Gebäude auf.

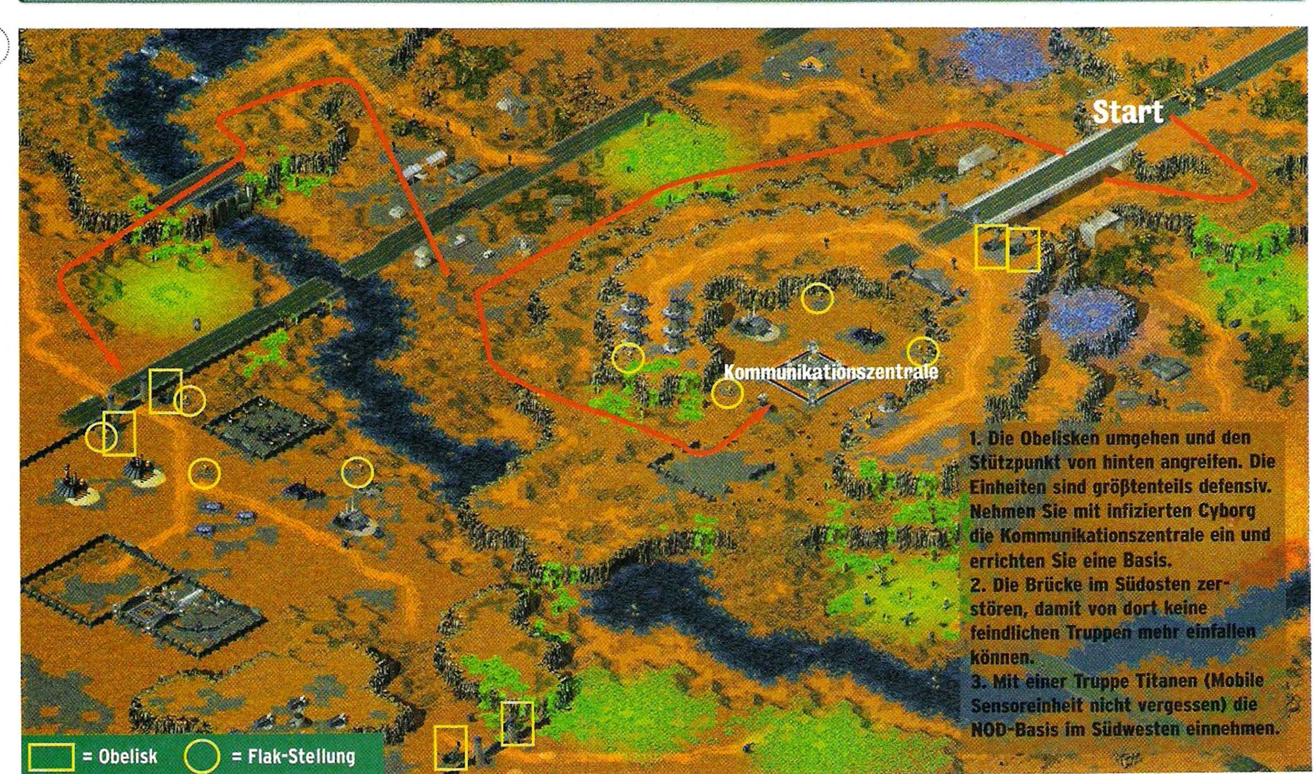
C

Mission 7: Die Cyborgs kommen



1. In jedem Dorf bekommen Sie Unterstützung in Form von Infanterie-Truppen und einem Sammler. Vorsicht: Keine feindlichen Einheiten aufmerksam machen!
2. In der Stadt erhalten Sie ein mobiles Baufahrzeug. Fahren Sie es möglichst unbemerkt zum halb zerstörten GDI-Stützpunkt im Nordosten und errichten Sie dort eine Basis.
3. Stellen Sie eine Truppe aus Titanen und einer mobilen Sensoreinheit zusammen und greifen Sie die Basen im Südosten und Südwesten an.

Mission 8: Produktionspause



1. Die Obelisken umgehen und den Stützpunkt von hinten angreifen. Die Einheiten sind größtenteils defensiv. Nehmen Sie mit infizierten Cyborg die Kommunikationszentrale ein und errichten Sie eine Basis.
2. Die Brücke im Südosten zerstören, damit von dort keine feindlichen Truppen mehr einfallen können.
3. Mit einer Truppe Titanen (Mobile Sensoreinheit nicht vergessen) die NOD-Basis im Südwesten einnehmen.

Mission 9: Der Kern des Problems

Basis
1
Start
Einnehmen
2
3
4
5
6
Brücke reparieren
= Kontrollstation = Flak-Stellung

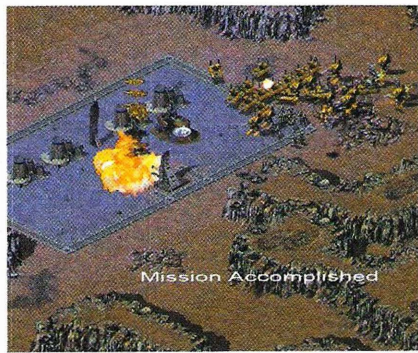
1. Zuerst müssen Sie an den Brücken mit einigen Artillerie-Einheiten fertig werden.
2. Schnell eine Basis im Schutz des Felsmassivs errichten. Um den Schaden durch die vielen Raketenangriffe zu minimieren, hilft entweder eine großzügige Verteilung der Basisgebäude oder der Bau eines Feuersturmgenerators.
3. Beeilen Sie sich, die nördlich gelegene Basis mit Ingenieuren zu übernehmen. Errichten Sie dort eine massive Verteidigungsstellung.
4. Die Relaisstation im Norden einnehmen.
5. Überrennen Sie die südliche Basis mit Orca-Bombern und Molochen. Übernehmen Sie möglichst viele NOD-Gebäude. Besetzen Sie die zweite Relaisstation.
5. Reparieren Sie die Brücke und zerstören Sie die Raketensilos. Besetzen Sie die dritte Relaisstation. Fangen Sie den „Defender" von NOD an der Brücke ab.
6. Zerstören Sie Cabals Kern.



ZERSTÖRUNGSWUT Der „Defender" macht alles nieder – und kommt dabei zu dieser Brücke.



ABGESTÜRZT Zerstören Sie die Brücke, während er darüberläuft: Das ist das Ende für den „Defender".



DAS ENDE Jetzt müssen Sie nur noch Cabals Kern zerstören, um die GDI in den Sieg zu führen.



Anstoss 3

Unser Managementexperte hat diesmal wertvolle Tipps zur Planung von Karriere, Training und Finanzen parat.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Ascaron** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erhältlich** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen die ersten Schritte im Alltag eines Fußballmanagers erläutert. Diesmal steigen wir tiefer in die Materie ein und geben Ihnen weitere Tipps, wie Sie Ihre Spieler sicher an die Spitze führen.

Wie plane ich eine echte Karriere in der Regionalliga?

In dieser Klasse gibt es finanziell kaum Spielraum. Sie müssen daher einige Kniffe anwenden, um finanziell über die Runden zu kommen und trotzdem Erfolg zu haben. Teure Spieler sind nicht finanzierbar, weshalb der Aufbau einer guten Mannschaft zu einem echten Meisterstück wird. Verpflichten Sie möglichst viele ablösefreie Spieler. Wenn Sie den Aufstieg ins Visier nehmen wollen, müssen Sie versuchen, einige Spieler (am besten mit Kaufoption) aus einer höheren Liga auszuleihen. Steigen Sie schließlich doch nicht auf, müssen Sie sich in der nächsten Saison wenigstens nicht mit zu hohen Gehältern herumschlagen. Achten Sie auf jeden Fall bei einem Vertragsabschluss darauf, dass der Spieler keine Stammplatzgarantie erhält. Die bei Nichteinhaltung der Garantie anfallenden 100.000 Mark Strafe könnten Ihnen unter Umständen die Lizenz kosten.

Auf welche Posten der Bilanz kann ich als Regionalliga-Manager verzichten?

Sparen ist in der Regionalliga angesagt: Wenn Sie partout ein Trainingslager aufschlagen wollen, sollten Sie einen Ort in der Nähe suchen. Reisen in die Karibik sind einfach nicht drin. Besser wäre es, den Spielern auf der heimischen Anlage Kondition und Spielfreude beizubringen. Auf Co- und Torwarttrainer sollten Sie ebenfalls verzichten. Hohe Siegprämien können Sie auch vergessen. Die Statistikabteilung kann getrost vernachlässigt werden (höchstens die Option „Rentner mit PC" wählen). Auch auf NORACSA, das Spielersuchsystem, müssen Sie verzichten. Die Suche nach ablösefreien Spielern wird so natürlich erschwert. Nehmen Sie den billigsten Rechtsanwalt oder verzichten Sie einfach auf Einsprüche gegen Feldverweise.

Wie unterscheidet sich das Regelwerk der Regionalliga von dem der Profiliga?

In der Regionalliga können Sie vor allem in der Endphase eines Spiels ruhig eine härtere Gangart einschlagen, Gelb-Rote-Karten führen hier nicht zu einer Sperre für das nächste Spiel.

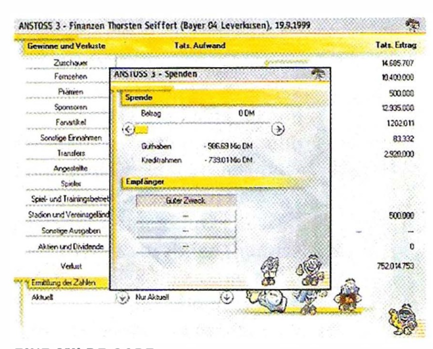
Haben rote Karten in der Vorbereitung Auswirkungen auf die Saison?

Ja! Eine rote Karte in einem Freundschaftsspiel hat die gleichen Konsequenzen wie in einem Pflichtspiel. Um Ausfälle zum Saisonstart zu vermeiden, sollten Sie deshalb unbedingt in der Vorbereitung und in der Winterpause mit der Härteeinstellung „Nonnenhockey" spielen!

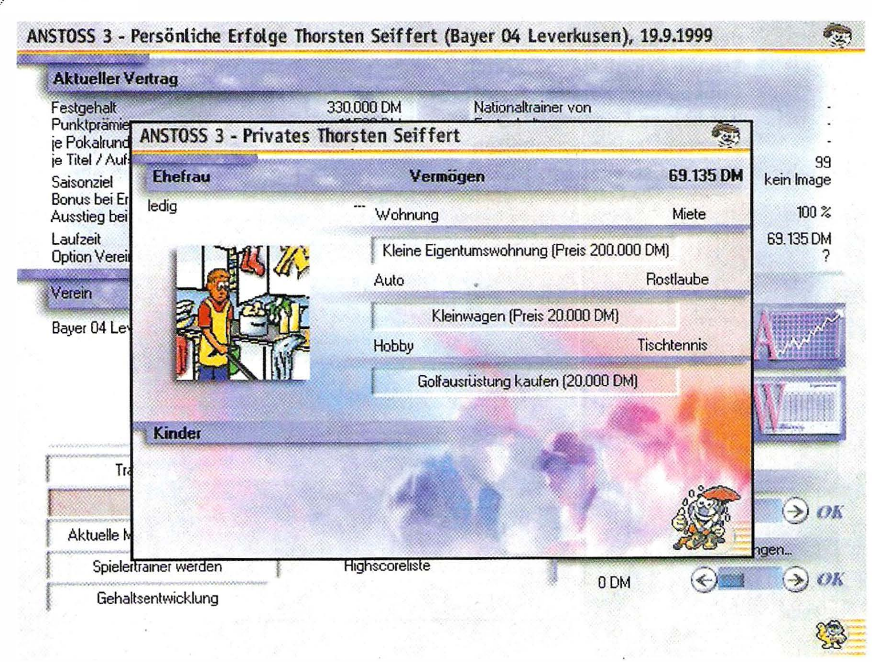
Soll ich Verhandlungen mit Werbepartnern selbst übernehmen oder das einer Agentur überlassen?

Übernehmen Sie diese Verhandlungen unbedingt selbst! Sie können auf diese Weise erheblich mehr Geld einnehmen. Beginnen Sie einfach damit, dass Sie zunächst die besten Angebote auswählen und diese dann ein Mal oder zur Not auch zwei Mal steigern. Nehmen Sie aber auf alle Fälle das Angebot an, da der Verlust beim Scheitern der Verhandlungen den möglichen Gewinn deutlich übersteigt. Erst wenn die schlechteren Angebote auf den Verhandlungstisch kommen, können Sie mehr riskieren.

KEINER MAG MICH Ein Lobpreisungsartikel ist ab einem Beliebtheitswert von 80 Prozent möglich.



EINE MILDE GABE Wenn Sie in Finanznöte stecken, können Sie Spenden eines Mitspielers annehmen.



AUF DICKE HOSE MACHEN Ihr Privatvermögen können Sie durch den Inhalt schwarzer Kassen, aber auch seriös durch Aktienhandel und gutes Vertragsverhandlungsgeschick aufstocken.

Vertragsverlängerungen und Transfers

Ist es sinnvoll, die Spieler frühzeitig mit neuen und langfristigen Verträgen auszustatten?

Das Bosman-Urteil ist schuld, dass die Spieler immer mächtiger und teurer werden. Deshalb sollten Sie wichtige Spieler immer möglichst langfristig an sich binden. Auf diese Weise werden sie für andere Vereine uninteressant, da eine Ablösesumme in diesem Fall ziemlich hoch ausfallen würde. Wenn Sie es erst einmal so weit kommen lassen, dass ein Spieler nur noch ein Jahr Vertrag hat, wird es ziemlich kritisch. Sie sollten sofort die Verträge von den Spielern verlängern, die eine sehr hohe Durchschnittsform haben und voraussichtlich im nächsten Jahr mindestens einen Spielstärkepunkt besser sind. Auch Spieler mit der Eigenschaft „Talent" oder „Teeniestar" sollten Sie langfristig an sich binden. Ist das Talent aber schon über 24 Jahre alt, sollten Sie versuchen, es loszuwerden, denn in diesem Fall droht dieser Spieler ein so genanntes ewiges Talent zu werden, d.h. der große Durchbruch wird nicht mehr stattfinden.

Wieso bringen meine Spieler auf dem Transfermarkt so wenig Geld ein?

Eine ordentliche Summe lässt sich auf dem Transfermarkt nur erzielen, wenn ein anderer Verein von sich aus Interesse an einem Spieler äußert. Hat der Spieler einen langfristigen Vertrag bei Ihnen, wird es für den Verhandlungspartner richtig teuer. Setzen Sie einen Spieler dagegen selbst auf die Transferliste, signalisieren Sie dadurch, dass Sie ihn loshaben wollen. Die Angebote fallen dadurch in den Keller, weit unter den Marktwert des Profis. Dies ist auch dann der Fall, wenn Sie mit dem Kicker eine fixe Ablösesumme vereinbart haben. Diese dient lediglich als Schutz vor Abwerbversuchen anderer Vereine. Sobald Sie den Spieler aber aus freien Stücken auf die Transferliste setzen, wird er von den interessierten Clubs ignoriert (es sei denn, man hätte auch deutlich mehr bezahlt).

Wie kann ich es verhindern, versehentlich einen verletzten Spieler zu kaufen?

Ganz einfach: Vor einer Verpflichtung sollten Sie einen Spieler immer beobachten lassen, Sie werden dann vor der Verhandlung über eine etwaige Sperre oder Verletzung informiert.

Auf was muss ich achten, wenn ich einen Spieler zum Kapitän bestimme?

Achten Sie vor allem auf den Charakter des Spielers. Es ist vorteilhaft, wenn der Kapitän in der Stammformation steht. Ein erfahrener Spieler als Mannschaftskapitän kann auf diese Weise zum Führungsspieler werden.

Das Training

Soll ich lieber leichte, harte oder brutale Kondition trainieren lassen?

Vergessen Sie die leichte oder harte Kondition. Wenn Sie Ihre Kicker „scheuchen" wollen, dann sollten Sie immer die brutale Einstellung wählen, denn das kostet nur einen Frischepunkt, bringt aber 3-4 Konditionspunkte In der Vorrunde. In der Rükkrunde bringt sie 2-3 Konditionspunkte, kostet aber oft gar keinen Frischepunkt. Die anderen Trainingseinheiten sind alle so anzusetzen, dass man maximal einen Konditionspunkt verliert. Regeneration muss nur noch trainiert werden, wenn die Frische stark abgesunken ist (unter 45 Prozent).

Welche Trainingslager verschaffen den Spielern die beste Kondition?

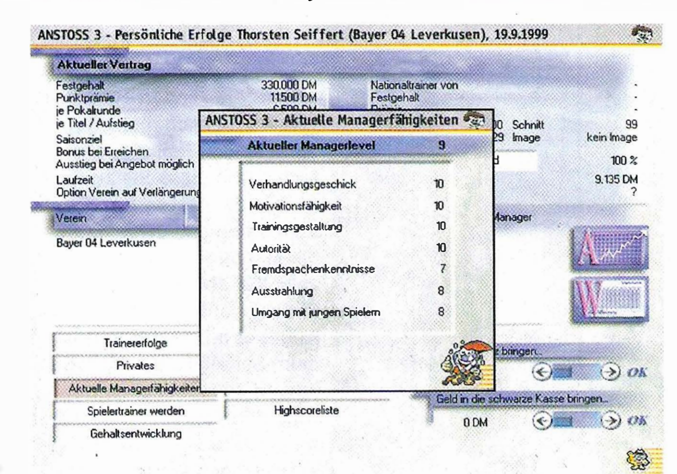
Nicht kostengünstig, aber sehr effektiv sind die Höhentrainingslager. Schicken Sie Ihre Spieler in der Vorrunde für eine Woche in extreme Höhen. Sind Sie finanziell im kritischen Bereich, müssen Sie darauf jedoch verzichten.

Soll ich den Spielern im Trainingslager den Ausgang verbieten?

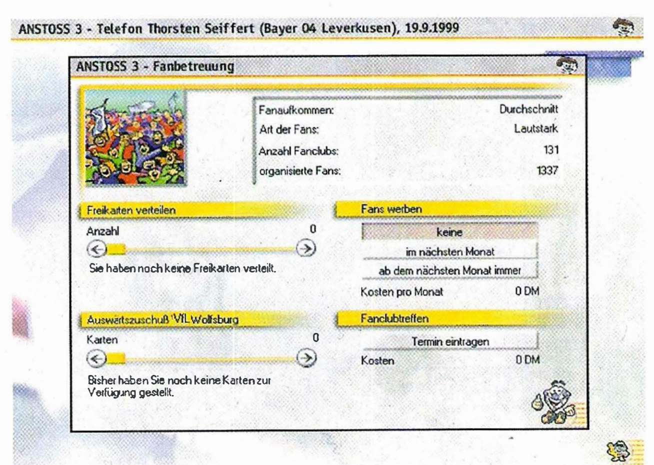
Nein, denn so sorgen Sie nur für Unruhe und schlechte Stimmung. Trotzdem sollten Sie den Ausgang auf rund 40 Prozent beschränken. Das Essen kann ruhig 50 oder 60 Prozent bekommen. Ebenso sollte die Kontrolle bei 60 Prozent liegen. Ein Geheimtraining ist nur vor ganz wichtigen Spielen anzuordnen. Sie müssen unbedingt auf die Zimmerbelegung achten, damit Streithähne das Stimmungsbarometer der gesamten Mannschaft nicht in den Keller fallen lassen.

Hilft ein Rotationsprinzip à la Ottmar Hitzfeld auch bei Anstoß 3?

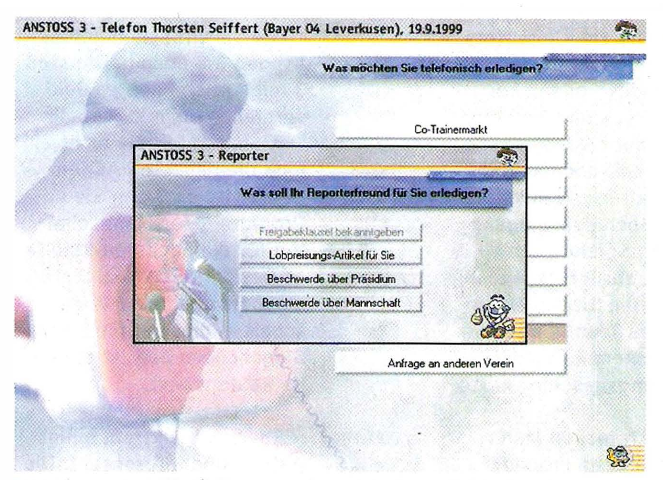
Haben Sie ein starkes Team mit mindestens zwei nahezu gleich starken Akteuren pro Position, ist das Rotationsprinzip eine echte Hilfe, die Kondition und Frische, aber auch die Stimmung im Team (weil jeder mal zum Zug kommt) auf einem hohen Niveau zu halten. Spielen Sie zudem noch im Europapokal, sollten Sie auch recht wenig in den englischen Wochen trainieren. Vier volle Tage (Montag, Dienstag, Donnerstag, Freitag) und ein halber Tag (Mittwoch) sind genug.



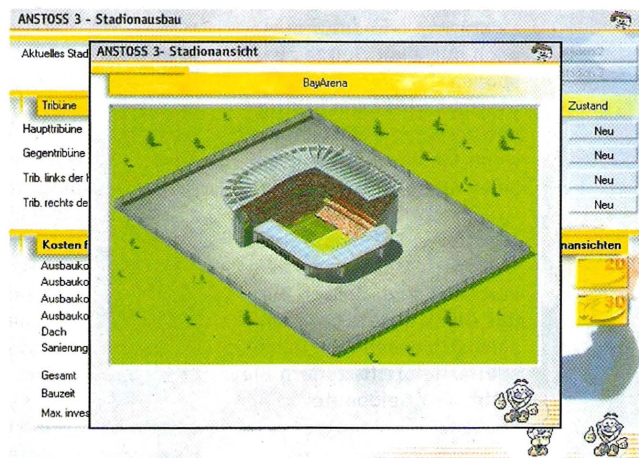
FÄHIG ODER NICHT? Wichtige Managereigenschaften sind vor allem Motivation, Trainingsgestaltung und Verhandlungsgeschick.



UND JETZT ZUR WERBUNG Fördern Sie bei Vereinen, die keine Fanscharen anlocken, unbedingt die Zuschauerzahlen mittels Freikartenaktionen.



LOS, SCHREIBERLING, LOS! Wenn befreundete Journalisten über Ihre Freigabeklausel berichten, stehen die anderen Clubs Schlange.



KLEINER RUNDGANG Bauen Sie das Stadion in der Sommerpause aus, damit durch die Bauarbeiten keine Einnahmeeinbußen entstehen.

Wann soll ich auswechseln, um Spieler zu schonen?

Der Wechsel muss unbedingt vor der 70. Spielminute erfolgen, damit die Spieler auch wirklich geschont werden. Lassen Sie auch Leistungsträgern die Chance zur Regeneration.

Wann sollte ich Einzeltrainingseinheiten ansetzen?

Immer! Vor allem die formschlechten Spieler sollten hier zum Zuge kommen. Errichten Sie auch spezielle Trainingszentren wie die Unterdruckhalle oder den Trainingsparcours, um die Übungsstunden effektiver gestalten zu können.

Wie sieht der Trainingsplan einer guten Vorbereitung aus?

In den ersten sechs Wochen sollten vier brutale Konditionseinheiten durchgezogen werden. Starten Sie mit zwei brutalen Wochen hintereinander. Hängen Sie eine Regenerationsphase an, bevor Sie wieder zwei brutale Wochen anordnen. In Woche 7 sollten Sie die Technik schulen. Führen Sie danach eine brutale Konditionswoche durch, gefolgt von zwei Regenerationswochen. Nun kann man damit beginnen, die Spielkultur mit Pressing, Abseitsfalle oder Spielverständnis zu verbessern. Weisen Sie Ihren Co-Trainer an, in den ersten sechs Wochen je sechs Tage mit elf Einheiten zu trainieren (4x Kondition, 4x Regeneration, 1x Standardsituationen und 2 beliebige Einheiten).

Was ist bei der Auswahl des Co-Trainers entscheidend?

Bei der Auswahl Ihres Co-Trainers ist neben dem Trainerlevel auch dessen Ruf entscheidend (wichtig für den Erfolg des Trainings). Mit ihm verbunden sind unterschiedliche Auswirkungen auf die Mannschaftswerte. Wenn Sie einen Co-Trainer verpflichten, sollten Sie hier immer auf Schwachpunkte in Ihrem Team achten. Die Eigenschaft „lustiger Geselle" sorgt dauerhaft für einen zusätzlichen Stimmungspunkt bei Ihren Spielern, während der Zusatz „PR-Mann" gleich fünf dauerhafte Sonderpunkte beim Wert Medienbeliebtheit einbringt. Engagieren Sie einen „Schleifer", können Sie sich den zweiten Konditionstrainer sparen, was Ihre Finanzen etwas entlastet. Ein „Wissenschaftler" gibt den Werten „Abseitsfalle" und „Freistoß" jeweils einen Bonuspunkt, wenn diese noch nicht die maximale Punktzahl haben. Ein „Motivationskünstler" erhöht den Siegeswillen Ihrer Mannschaft um einen Punkt.

Ab wann kann ich meine Kicker auf Abseits spielen lassen?

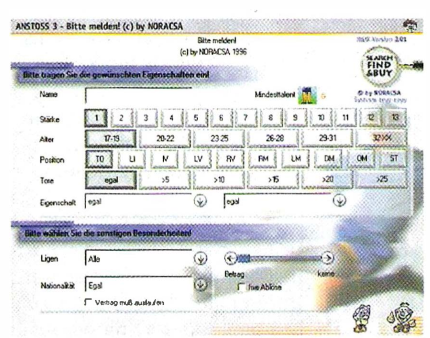
Die Fähigkeit Ihres Teams, auf Abseits zu spielen, erhöht sich schon nach zwei bis drei Abseitswochen um ein Vielfaches. Sinnvoll ist es jedoch, erst ab einer Stärke von zehn auf Abseits spielen zu lassen. Ab Stärke 15 hat es der Gegner richtig schwer, Ihre Abwehr zu knacken. Dann werden die Räume enger und Sie können mit gezieltem Kurzpass-Spiel im Mittelfeld zum gegnerischen Gehäuse vordringen.

Wie viele Konditionstrainer soll ich mir leisten?

Wenn Sie in Ihrem Trainerstab einen Konditionstrainer haben, gibt es pro Konditionseinheit einen Bonus von 0.05 Punkten auf die Kondition. Bei einem zweiten Konditionstrainer steigt dieser Wert auf 0.07. Sie sollten sich also auf jeden Fall zwei dieser Herren gönnen, wenn Sie es sich irgendwie leisten können.

Was kann ich tun, um Spieler vor einer Abwertung zu bewahren?

Unter „Spielertrends" können Sie nachschauen, welche Spieler vor einer formbedingten Auf- oder Abwertung stehen. Hier kann es hilfreich sein, diese Spieler in den nächsten Wochen gezielt zu trainieren. Formpunkte kann ein Spieler auch dadurch gewinnen, dass Sie ihn Elfmeter und/oder Freistöße schießen lassen. Schauen Sie nach, ob Sie noch Spieler ohne Einsatz in Ihrem Kader haben. Diese werden am Ende des Jahres garantiert abgewertet, was sich sehr leicht durch eine einzige Einwechslung vermeiden lässt. Spieler, die vor einer trefferbedingten Aufwertung stehen, sollten Sie nun ebenfalls gezielt fördern. Dies kann dadurch geschehen, dass Sie Ihnen die Elfmeter und/oder Freistöße anvertrauen. Bei einem Stürmer kann es auch vorteilhaft sein, das offensive Mittelfeld



WER SUCHET, DER ... MitHilfe des NORACSA-Systems finden Sie schnell einen geeigneten Spieler.

zu stärken und dafür nur noch mit einer Spitze zu spielen. Der verbliebene Stürmer wird dann kräftig mit Vorlagen gefüttert, auch wenn Sie vermutlich insgesamt weniger Tore erzielen.

Lohnen sich Bestechungen auch bei Schiedsrichtern?

Notieren Sie sich, welche Schiedsrichter zurzeit bestechlich sind. Sollten Sie das Glück haben, dass ein solcher Mensch eine Schlüssel-Partie pfeift, zögern Sie nicht, den Geldbeutel zu zücken.

Zu welchem Zeitpunkt ist es sinnvoll, mein Stadion auszubauen?

Ihr Stadion sollten Sie grundsätzlich in der spielfreien Zeit ausbauen, am besten direkt nach der Saison. Auf diese Weise verlieren Sie keine Zuschauereinnahmen. Bereits zu Beginn des Spiels empfiehlt es sich bei einem Verein mit einem kleinen Stadion, einige hundert zusätzliche Plätze in verschiedenen Blöcken zu schaffen, die dann allerdings auch bis zum Saisonbeginn fertig gestellt sein sollten (also auf eine maximale Bauzeit von sechs Wochen achten!).

Auf welche Trainerfähigkeiten soll ich meine Punkte verteilen?

Es gibt drei Fähigkeiten, die besonders wichtig sind. Verteilen Sie als erstes die zur Verfügung stehenden Punkte auf folgende Fähigkeiten:

Verhandlungsgeschick:

Wenn Sie Ihr Verhandlungsgeschick entwickeln, können Sie bei einem richtig hohen Level im Schnitt etwa zwei Runden länger verhandeln. Dies gilt für Verhandlungen mit Spielern, Sponsoren und auch mit Ihrem eigenen Präsidenten.

Motivationsfähigkeit:

Mit Ihrer Motivationsfähigkeit steigt die Wahrscheinlichkeit, dass Mannschaftsbesprechungen aus dem Bereich „Motivation" „funktionieren", d. h. bei Ihren Spielern auch wirklich ankommen. Durch die Steigerung dieser Fähigkeit können Sie sich zu einem richtigen „Heißmacher" entwickeln.

Trainingsgestaltung:

Ein guter Wert steigert Ihre Fähigkeit, die Mannschaft insbesondere im taktischen Bereich auf Vordermann zu bringen. Sie darf daher auf keinen Fall vernachlässigt werden.

Bei welchen Fähigkeiten kann ich Punkte „einsparen", um andere Eigenschaften zu fördern?

Stellen Sie als Allererstes die Fremdsprachenkenntnisse um einen oder zwei Punkte zurück und verteilen Sie diese auf die Motivationsfähigkeit und die Trainingsgestaltung. Nun können Sie auch noch den Umgang mit jungen Spielern um einen Punkt zurückschrauben – es sei denn, Sie haben ein sehr junges Team. Geben Sie den gewonnenen Punkt zum Verhandlungsgeschick hinzu.

Soll ich eher viele oder eher wenige Freundschaftsspiele absolvieren?

Finanzschwachen Mannschaften können Freundschaftsspiele Geld in die Kasse bringen. Bei Europapokalteams sind sie während der Saison eher eine zusätzliche Belastung und sollten deshalb vermieden werden. Mit Freundschaftsspielen verbessern Sie das Spielverständnis und die Eingespieltheit Ihrer Balltreter. In der Vorbereitung sollten Sie – egal, in welcher Spielklasse – Freundschaftsspiele ansetzen. Spielen Sie aber erst ab der dritten Woche der Vorbereitung Freundschaftsspiele, da die starken Mannschaften in der Regel erst dann für Testspiele zur Verfügung stehen. Da Matches dieser Art nach einer Weile nur noch wenige Zuschauer begeistern, sollten Sie als kleiner Verein gleich zu Beginn Spiele gegen möglichst starke Mannschaften vereinbaren.

Wie stocke ich mein Privatvermögen auf?

Wie im wirklichen Leben können Sie auch bei Anstoß 3 mit Aktien leichter Geld verdienen als mit Fußballwetten. Kaufen Sie nicht einfach die billigsten Aktien. Besser ist es, wenn Sie das Programm der Mannschaften für die nächsten Spieltage betrachten. Wenn Sie glauben, dass eine Mannschaft in diesen Spielen gute Siegchancen hat, ist die Aktie kaufenswert.

Von welchen Vereinen soll ich Aktien kaufen?

Aber auch extrem billige Aktien sind interessant. Die meisten Vereine erholen sich wieder – und dann gibt es richtig etwas zu verdienen. Achten Sie aber darauf, dass Sie keine Aktien von Vereinen kaufen, die kurz vor dem Abstieg aus der untersten Liga eines Landes stehen. Im Falle eines Abstiegs können Sie diese für ein Jahr nicht mehr verkaufen. Teilen Sie bei solch spekulativen Anlagen Ihr Geld am besten immer auf mehrere verschiedene Aktienpakete auf!

Sollte ich auch Aktien von meinem eigenen Verein kaufen?

Sobald Sie mit einem Verein den Durchbruch geschafft haben und eine große Zukunft vor sich sehen, sollten Sie sich ebenfalls noch schnell mit Aktien dieses Clubs eindecken. Auf diese Weise profitieren Sie doppelt von Ihrem Erfolg.

Thorsten Seiffert

ANSTOSS 3 - Die weltbesten Spieler

Weltbeste Spieler nach Positionen und Fähigkeiten

Pos.	Spieler	Alter	Fähigk.	Nat.	Verein	Marktwert	Vertrag bis
TO	Oliver Kahn	30		GER	FC Bayern München	37.00 Mio DM	2003
LI	Lothar Matthäus	38		GER	FC Bayern München	5.80 Mio DM	2002
IV	Alessand. Nesta	22		ITA	Lazio Rom	44.36 Mio DM	2001
LV	Roberto Carlos	26		BRA	Real Madrid	38.87 Mio DM	2003
RV	Dan Petrescu	31		ROM	Chelsea FC	15.47 Mio DM	2001
RM	David Beckham	24		ENG	Bayer 04 Leverkusen	46.93 Mio DM	2001
LM	Edgar Davids	26		HOL	Juventus Turin	32.95 Mio DM	2003
DM	Roy Keane	27		IRL	Manchester United	44.13 Mio DM	2002
OM	Rivaldo	27		BRA	FC Barcelona	58.60 Mio DM	2003

Fähigk.	Spieler	Alter	Pos.	Nat.	Verein	Marktwert	Vertrag bis
	Oliver Bierhoff	31	ST	GER	AC Mailand	31.52 Mio DM	2001
	Roy Keane	27	DM	IRL	Manchester United	44.13 Mio DM	2002
	Michael Owen	19	ST	ENG	Liverpool FC	88.01 Mio DM	2003
	Gustavo Poyet	31	OM	URU	Chelsea FC	20.45 Mio DM	2002
	Fernando Hierro	30	IV	ESP	Real Madrid	25.68 Mio DM	2001
	Sinisa Mihajlovic	29	LI	YUG	Lazio Rom	37.78 Mio DM	2003
	David Beckham	24	RM	ENG	Bayer 04 Leverkusen	46.93 Mio DM	2001
	Jardel	26	ST	BRA	FC Porto	25.82 Mio DM	2001
	Paul Scholes	24	OM	ENG	Manchester United	16.97 Mio DM	2002

AUF ZUM DREAMTEAM In dieser Liste finden Sie sichere, aber auch teure Kicker. Manche (wie Beckham) haben aber Ausstiegsklauseln bei einer bestimmten Ablösesumme.

Der Verkehrsgigant

Ein paar voreilig gelegte Strecken, schlecht geplante Buslinien – und der Verkehrskollaps ist vorprogrammiert. Was tun?

FAKTEN ■ ENTWICKLER **JoWood** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

Sie wollen Fahrgäste zufrieden stellen, Ihrer Stadt zu einem funktionierenden Verkehrsnetz verhelfen und millionenschwere Umsätze einfahren. Doch Sie sehen nur verärgerte Gesichter, ein riesiges Verkehrschaos und rote Zahlen? Wir helfen Ihnen auf die Sprünge!

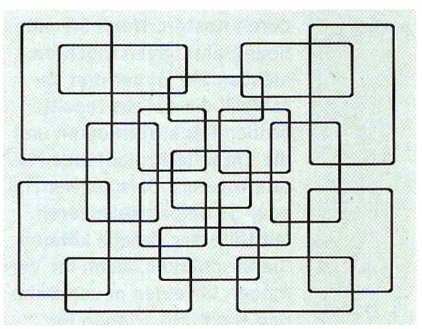
Das Bauprinzip

Wie plane ich mein Verkehrsnetz?

Stellen Sie zunächst einen zentralen Verbindungskurs um das Stadtzentrum her. Dieser sollte von Westen nach Osten und von Norden nach Süden bei Kleinstädten sechs, bei mittelgroßen Städten acht und bei Großstädten zehn Hauserblöcke umspannen.

Welche Aufteilung ist am besten?

An jeder Ecke (Südwesten, Nordwesten, Nordosten und Südosten) legen Sie nun ein etwas größeres Rechteck von zehn, zwölf bzw. 16 Häuserblöcken an. Je weiter Sie sich nun vom Stadtzentrum entfernen, desto größer werden die Rechtecke und desto mehr Rechtecke werden nebeneinander liegen. Jedes Rechteck teilt sich mit vier anderen Kreisen die Wohnblöcke, wie auf der Skizze zu sehen ist. Insgesamt enthält ein Rechteck acht Schnittpunkte, sprich acht Bushaltestellen. Machen Sie niemals den Fehler, die Größe nach außen hin zu verkleinern. Die Verbindungen sind dadurch für Ihre Fahrgäste etwas ungünstiger, das heißt, es fährt nicht durch jede zweite Straße ein Bus. Bauen Sie die Rechtecke jedoch kleiner, gibt es mehr Rechtecke, mehr Knotenpunkte und somit mehr Unfälle. Da Stadtrandbewohner bei diesem Prinzip benachteiligt sind, gilt es, hier als Erstes weiterzubauen.



KOMPLIZIERT, ABER ERFOLG VERSPRECHEND Eine Stadt sollten Sie vor der Streckenlegung vorstrukturieren und eine Planzeichnung anlegen.



GROB VERKALKULIERT Die Buslinien 7 und 8 machen großen Verlust. Kein Wunder: Busse, die lediglich eine oder zwei Linien abfahren, können einfach keinen Gewinn erzielen.

Grundlagen

Unsere Grundlagentipps ermöglichen Ihnen einen schnellen Einstieg.

Legen Sie die Verkehrsunterteilung systematisch, also nach dem Prinzip der olympischen Ringe an. An den Schnittpunkten sollte grundsätzlich eine Haltestelle sein.

Anfangs sollten Sie kleinere Nebenstraßen nicht beachten, obgleich Sie deren Anwohner hiermit verärgern. Betrachten Sie im Infofenster gut, welche Straße eine Wohnstraße ist, und verbinden Sie jedes Haus mit einer Bushaltestelle.

Versteifen Sie sich nicht auf Stadien oder sonstige Attraktionen, da diese meist nur an Wochenenden eine Anlaufstelle für Besucher sind. Dann allerdings sind sie für die Fahrgastzahlen von entscheidender Bedeutung.

Kontrollieren Sie, wo die Leute hinfahren wollen. Haushalte verbinden Sie grundsätzlich mit einer Einkaufsstraße. Falls der Haushalt Kinder enthält, koppeln Sie noch die Schule hiermit.

Die Platzanzahl ist eine wichtige Komponente, nach der Sie Ihre Verkehrsmittel bemessen sollten. Ist eine Bahn voll belegt, setzen Sie entweder eine zweite auf die Linie oder kaufen eine größere, neue.

Priorität haben die Verbindungen zu Einkaufsstraßen, gefolgt von Schulen und Arbeitsstellen. Dann sollten Sie auf Veranstaltungsorte, wie z. B. Stadien und Theater, achten und erst zuletzt auf Dome und Museen.

Betrachten Sie die Statistiken jeden Monat, um die Fahrgastgruppen der einzelnen Linien im Auge zu haben. Verändern Sie die Bahnverläufe dementsprechend, um weitere Gruppen zu gewinnen.

Um Ihr Image aufzupolieren, ist Werbung am effektivsten. Freikarten verlieren bei zu langer Verwendung an Wert und Bedeutung und sollten nur bei einem neuen Bahnbau verteilt werden.

Denken Sie immer daran, keine Knotenpunkte an Stellen einzurichten, an denen zu viele Verkehrsmittel zusammenlaufen. Dies erhöht die Unfallrate deutlich. Ein Unfall ist mit das Schlimmste, was Ihnen passieren kann.



Die Busse

Die ersten Fahrten

Eine Busverbindung ist die erste und zugleich sparsamste Methode, um Leute von A nach B zu befördern.

Welchen Typ Bus soll ich mir als Erstes zulegen?

In kleinen Städten sollten Sie zunächst den kleinsten verfügbaren Bus (TYP MD CityFox) auf die Linien schicken, weil Sie sich erst einen Bekanntheits- und Beliebtheitsgrad schaffen müssen. Grundlage ist das Zusammenspiel der Komponenten Preis/Leistung und Werbung.

Wannsoll ich welchen Bus einsetzen?

Da der Bus MD CityFox ein kleiner, schäbiger Bus mit wenig Platz ist, sollte er bei einem Gewinn von ca. 10.000 DM durch den Bus des Typs Bar MC3 ersetzt werden. Typ MC2 rechnet sich nicht als Umsteigemodell, da er zu wenig Komfort bietet und nur unwesentlich günstiger als Typ MC3 ist. Typ Bar MC2 eignet sich jedoch ideal als Einstiegsmodell in Großstädten. Die luxuriöseren Haltestellen sollten Sie in die Stadtmitte setzen, da dort mehr Fahrgäste zu erwarten sind. Anfangs genügt im Zentrum auch ein Wartehäuschen. Im näheren Umkreis empfiehlt sich jedoch nur eine herkömmliche Sitzbank.

Die Bahnen

Was muss ich bei Straßenbahnen beachten?

Ihre erste Bahn sollte eine Straßenbahn sein. Sie bietet jedoch anfangs keinerlei Vorteile gegenüber den Bussen. Im Gegenteil: Sie erzielt zunächst Verluste und hat zudem noch höhere Instandhaltungskosten. Daher sollten Sie diese Bahn erst bauen, wenn Sie bei der Bevölkerung bekannt und vor allem auch beliebt sind. Dann können Sie sich kurzfristige Verluste leisten und sich wenige Monaten später an spürbar wachsenden Profiten erfreuen.

Fortschritt der Technik

Ist eine Magnetschwebebahn teuer?

Die Magnetschwebebahn sollten Sie sich erst zulegen, wenn Sie ein großes Geldpolster im Rücken haben. Die Bahn ist in jeder Beziehung - sowohl bei Streckenlegung und Fahrzeugkauf als auch in der Instandhaltung - sehr teuer. Zudem kommt es gerade bei der Magnetbahn auf eine sinnvolle Streckenlegung an, da man mit dieser Bahn große Verluste machen kann.

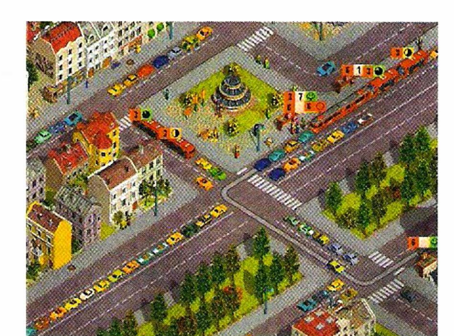
Wie viel Geld benötige ich für eine neue Bahn?

Im Extrakasten finden Sie eine Liste aller Fahrzeuge und deren Kosten. Wenn Sie eine neue Bahn bauen möchten, müssen Sie immer den Verschleiß, die daraus resultierenden Reparaturkosten und die Entgelte für laufende Kosten, wie zum Beispiel Benzin oder Strom, einkalkulieren. Mit Hilfe der Tabelle können Sie abschätzen, wann Ihr Vermögen für einen neuen Bahnbau ausreicht. Planen Sie grundsätzlich mit sechs Monaten Verlust, da die neue Bahn erst an Popularität gewinnen muss.

Werbung

Wie werde ich bekannt?

Sehr effektiv, um Ihren Betrieb in Schwung zu bringen, ist die Werbung. Zuallererst sollten Sie die Inserate in der Zeitung nutzen, um so auf sich aufmerksam zu machen. Wenn Sie dann die Magnetbahn gebaut haben, sollten Sie auf Fernsehwerbung umsteigen. Machen Sie also den Werbeaufwand immer von Ihrem momentanen Entwicklungsstand abhängig.



NICHTS GEHT MEHR Noch sind die Fahrgäste zufrieden - der Kollaps steht jedoch kurz bevor.

Wachstum des Unternehmens

Wasbringteine Expansion mit sich?

Je größer Ihr Unternehmen wird, desto selbstverständlicher erwarten Ihre Fahrgäste, bequem und schnell,

Der Preis ist heiß

Nach den Kosten, die die Tabelle aufzeigt, sollten Sie jedes Bauvorhaben gut überdenken und eventuelle Verluste im Voraus einschätzen.

Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste. Versuchen Sie immer, ein Geldpolster im Rücken zu haben - denn wer weiß schon, wann der nächste Unfall passiert.

		Kosten/Feld	1% Verschleiß nach X Feldern	Reparaturkosten für 1%
Bus	MD CityFox	3	150	150
	BAR MC2	6	200	300
	BAR MC3	7,2	200	450
	BAR MC4	8,4	200	600
	MAM GLX 2	6	400	400
	MAM GLX 3	7,2	400	550
	LT Elephant	18	400	1.300
	MD Wiesel	4,8	400	200
	MAM GLX 4	8,4	400	800
	MD FuturTec	3	600	500
	MD Star	6	800	500
Straßenbahn	Bajo CT/100	24	800	2.000
	GenEc X3/2R	20	1.000	2.500
	Bajo CT/120	20	1.200	3.000
	GenEc Z4	20	1.400	4.000
	GenEc Lowrider	16	1.800	5.000
S-Bahn/U-Bahn	S&B NaP20	26	800	2.000
	S&B NaP40	24	1.000	2.500
	MD Gepard	24	1.200	3.000
	S&B NaP60	22	1.400	4.000
	MD Tiger	24	1.800	5.000
Schwebebahn	KT&T WUP66	22	1.200	1.500
	KT&T WUP77	24	1.200	1.800
	KT&T WUP88	20	1.200	2.200
Magnetbahn	S&B MoP90	32	1.500	3.500
	MD Zebra	32	1.500	3.500

also ohne großes Umsteigen, von A nach B gefahren zu werden.

Was hat es mit der Flächendeckung auf sich?

Achten Sie im Unternehmermodus vor allem auf die Werte und die Flächendeckung der Konkurrenten. Bevor Sie zum Beispiel die teure Magnetbahn errichten, sollte Ihre Flächendeckung über 60 Prozent liegen. Anderenfalls erzielen Sie zu wenig Gewinne, um eventuelle Verluste der neuen Bahnen in den Anfangsmonaten auszugleichen. Zudem müssen Sie konkurrenzfähig bleiben und dies können Sie nur, wenn Sie möglichst alle Haushalte und Gebäude an Ihr Verkehrsnetz anschließen.

Unternehmensübersicht

Wo erhalte ich Übersicht?

Um all diese Punkte gut im Auge zu behalten, gibt es den Menüpunkt „Unternehmensübersicht". Hier können Sie zunächst die absoluten Daten betrachten, die jedoch wenig Aufschluss über die Entwicklung der Verkehrssituation geben.

Warum mache ich Verlust?

Wenn Sie die Ursachen für eingefahrene Verluste herausfinden wollen, dann werfen Sie einen Blick auf das Diagramm. Betrachten Sie Einzelwerte und Entwicklung für jeden Bereich. Insbesondere Image und Flächendeckung sind enorm bedeutsam: Die beiden Werte wirken sich direkt auf die Fahrgastzahl aus. Sollte keiner dieser Werte stark von der Norm abweichen, ist schlechte oder fehlende Werbung verantwortlich. Auch wenn Sie keine Verluste machen, schadet es nicht, regelmäßig das Diagramm anzusehen. Dadurch können Sie negative Entwicklungen frühzeitig erkennen.

Personalkosten

Gehaltsänderungen vornehmen

Um überall beliebt zu sein, benötigen Sie freundliches und kompetentes Personal. Anfangs sollten Sie das Gehalt so festsetzen, dass die Freundlichkeit des Personals bei 50% liegt. Wenn Sie Gewinn erzielen, sollten Sie das auch Ihre Angestellten spüren lassen.

Gibt es bestimmte Kriterien für die Gehaltserhöhung?

Erhöhen Sie das Gehalt immer in der Relation, in der sich auch der Gewinn abzeichnet. Sollten Sie beispielsweise 5 Prozent mehr Gewinn als im Vorjahr erzielen, erhöhen Sie das Gehalt ebenfalls um 5 Prozent. Gehen Sie aber niemals deutlich unter 50 Prozent. Wenn Sie Verluste erzielen und Ihre Fahrer auch noch unfreundlich sind, erholt sich Ihr Unternehmen auf absehbare Zeit nicht mehr. Der ideale Gehaltswert liegt zwischen 60 und 89 Prozent, also zwischen 480 und 640 Mark.

Die Weiterbildung

Wieso sollte ich meine Fahrer ausbilden?

Der freundlichste Fahrer kann eklatante Inkompetenz nicht ausgleichen. Personal, das Sie nicht weiterbilden, verursacht viel schneller Unfälle.

Wie viel Geld brauche ich für die Weiterbildung?

Geben Sie zu Anfang eher weniger Geld für die Ausbildung aus. Die voreingestellten 50 Prozent reichen völlig aus. Der Idealwert liegt bei einem größeren Verkehrsnetz zwischen 120 und 160 Mark (60 und 80 Prozent). Prinzipiell gilt: Ein unfreundlicher Fahrer mit Kompetenz ist besser als ein freundlicher, aber schlechter Fahrer, da Unfälle viel schwerer wiegen.

Die Fahrgäste

Wer sind eigentlich meine Fahrgäste?

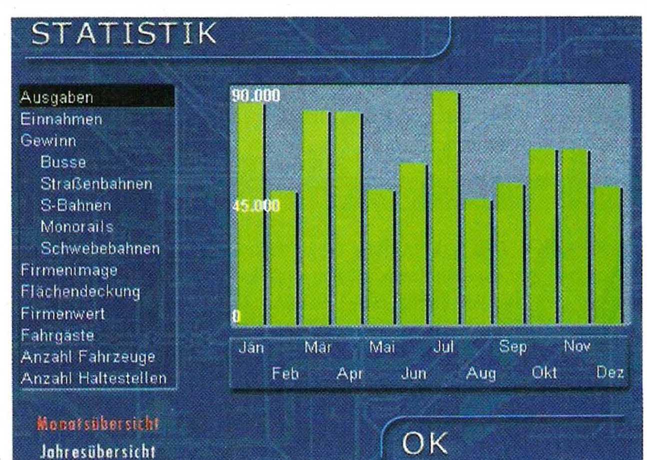
Ihre Fahrgäste kommen aus allen Bereichen des Lebens. Sowohl Schüler und Arbeiter als auch Hausfrauen nutzen Ihre Dienste.

Gibt es unterschiedliche Bedürfnisse bei den Fahrgästen?

Falls Sie Verluste machen und nicht wissen, woher diese stammen könnten, überprüfen Sie, ob Ihre Linien sinnvoll verlaufen. Ein Schulkind kann beispielsweise nichts damit anfangen, wenn vor der Tür eine Haltestelle ist, die Schule aufgrund fehlender Anschlussverbindungen jedoch nicht erreicht werden kann. Aber auch zu viele Umstiegsstationen für eine Person sind schlecht. Überprüfen Sie mit Hilfe der „Unternehmensübersicht", welche Gruppen Ihre Verkehrsmittel am wenigsten nutzen. Fahren beispielsweise wenig Hausfrauen mit Ihren Bussen zum Einkaufen, so suchen Sie einen Wohnblock mit vielen Hausfrauen und setzen eine Haltestelle dorthin, wo die meisten Häuser des Blocks abgedeckt werden. Verbinden Sie nun die Haltestelle mit einer Einkaufsstraße und setzen auf dieser Strecke mehrere Haltestationen.



BLICK IN DIE RÖHRE Die absoluten Zahlen bringen Ihnen relativ wenig, da Sie dort weder Verlauf noch Entwicklung ablesen können.



DER LAUF DER ZEIT Auf diesem Diagramm können Sie die Gewinn/Verlust-Entwicklung des letzten Jahres und der letzten Monate ablesen.



Verlassen Sie sich nie auf die Attraktionen der Stadt, da die Bewohner einfach keine Lust haben, jeden Tag ins Stadion zu fahren.

Die Fahrpreise

Gibt es Kriterien für Zonenaufpreis und Grundpreiserhebung?

Der zentrale Punkt beim Management sind die Fahrpreise. Setzen Sie entweder möglichst viele kleine Zonen mit einem niedrigen Grundpreis und hohem Zonenpreis oder wenige große Zonen mit niedrigem Zonenaufpreis, aber hohem Grundpreis fest. Dies müssen Sie je nach Situation entscheiden. Befinden Sie sich in einer Stadt, in der die Leute relativ weite Strecken zurücklegen, eignet sich die Variante mit den kleinen Zonen und dem hohem Zonenpreis eher. Sollten die Bewohner aber eher Kurzstrecken fahren, sollten Sie die Möglichkeit mit den großen Zonen und dem hohen Grundpreis wählen.

Wie viel Geld darf ich verlangen?

Anfangs sollten Sie den voreingestellten Wert beibehalten und die Entwicklung abwarten. Bedenken Sie auch immer, welches Ihre Hauptzielgruppe ist. Wenn Sie viele Wohnhäuser mit Schulen verbinden, müssen Sie die Preise niedrig ansetzen, da sich Schüler nicht so viel leisten können und wollen. Außerdem muss das Verhältnis zwischen Preis und Leistung immer stimmen. Nur bei einer verbesserten Flächenabdeckung können Sie die Preise auch erhöhen. Je weiter die Forschung fortschreitet und je mehr Verkehrsmöglichkeiten Sie zur Verfügung stellen, desto höhere Fahrpreise können Sie auch verlangen. Grundsätzlich gilt: Pro neuem Verkehrsmittel dürfen Sie den Preis um etwa zwei Prozent erhöhen.

Unfälle

Was hat ein Unfall zur Folge?

Das Schlimmste, was Ihnen passieren kann, ist ein Unfall, den Sie verschuldet haben: Sie erleiden einen großen Imageverlust. Für ein junges Unternehmen bedeutet das fast den Ruin. Da Unfälle aber erst bei hohem Verkehrsaufkommen auftreten, sollten Sie zunächst verschont bleiben. Selbst für ein großes Unternehmen ist ein eigenverschuldeter Unfall jedoch ein schwerer Rückschlag.

Was tun?

Nach einem Unfall helfen Freifahrten für Kinder oder zu Konzerten, um Ihr Image wieder einigermaßen aufzupolieren. Zunächst sollten Sie jedoch die Unfallursache klären und aus der Welt schaffen.

Schlimmeres verhindern

Gibt es Vorbeugemaßnahmen?

Wenn Sie bei der Wartung einfach zu schlampig waren, dann verringern Sie die Prozentzahl, ab der die Verkehrsmittel repariert werden sollen.

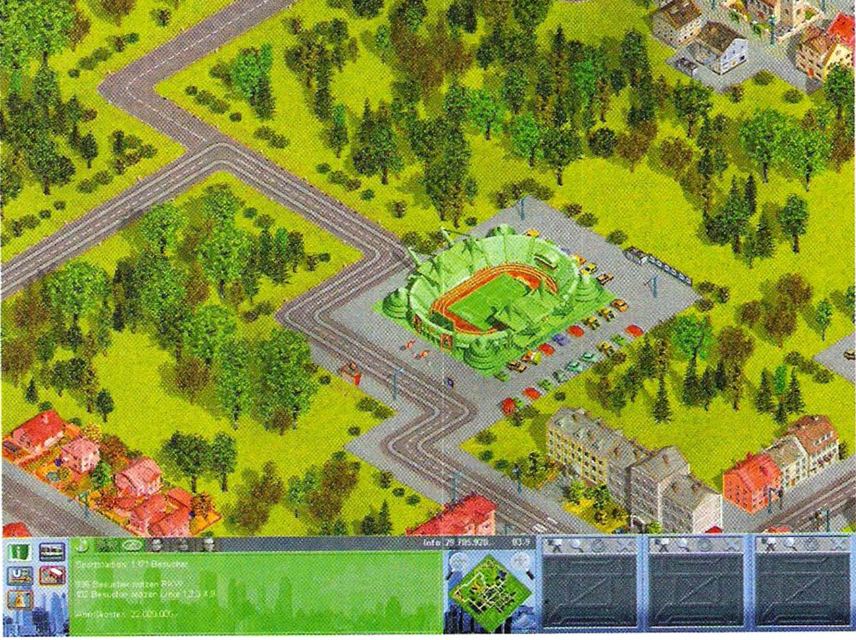
Wie vermeide ich Folgeunfälle?

Sind zwei Fahrzeuge zusammengerasselt, gibt es nur eines: Bauen Sie für eine der Stellen des Unfallortes eine Ausweichspur, um somit weitere Unfälle zu verhindern. Es nützt natürlich nichts, Freifahrten anzubieten, gleichzeitig aber Unfälle am Fließband zu produzieren. Je mehr Unfälle passieren, desto weniger Leute wollen mit Ihnen fahren – auch nicht umsonst.

Michael Hölscher



EINSTEIGEN UND TÜREN SCHLIESSEN Falls Sie Verluste machen, schauen Sie nach, welche Bevölkerungsschicht Sie vernachlässigen. Verbessern Sie Ihre Verkehrsnetze durch Ausweitung.



LÄSTIGE WARTEZEITEN Die Fahrgäste müssen zu oft umsteigen und werden dadurch ärgerlich. Wenn Sie zufriedene Gesichter sehen wollen, sollten Sie eine Bahn bauen, die direkt zum Stadion führt.

Die Sims-Karrieren im Überblick:

Arzt

Level	Beruf	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde
1	MTA	0	0	0	0	0	0	$ 200	9-15	0
2	Sanitäter	0	0	0	0	0	0	$ 275	11-17	0
3	Krankenpfleger	0	2	0	0	0	0	$ 340	9-15	0
4	Assistenzarzt	0	2	0	2	0	0	$ 410	9-18	2
5	Stationsarzt	0	3	0	2	2	0	$ 480	9-16	3
6	Oberarzt	0	3	1	3	4	0	$ 550	10-18	4
7	Spezialist	0	4	2	4	4	1	$ 625	10-16	5
8	Chirurg	0	4	3	5	6	2	$ 700	10-16	7
9	Medizinischer Forscher	0	5	4	6	8	3	$ 775	9-16	9
10	Leiter des Krankenhauses	0	6	6	7	9	4	$ 850	9-16	11

Extremsportler

Level	Beruf	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde
1	Draufgänger	0	0	0	0	0	0	$ 175	9-15	0
2	Bungeejumping-Lehrer	0	0	0	0	0	0	$ 250	9-15	0
3	Wildwasser-Tourenleiter	0	0	0	2	0	0	$ 325	9-15	1
4	Profi auf dem Extremsportkurs	0	1	0	4	0	0	$ 400	9-15	2
5	Buschpilot	1	2	0	4	1	0	$ 475	9-15	3
6	Bergsteiger	1	4	0	6	1	0	$ 550	9-15	4
7	Fotojournalist	1	5	2	6	1	3	$ 650	9-15	5
8	Schatzsucher	1	6	3	7	3	4	$ 725	10-17	7
9	Grand-Prix-Fahrer	1	6	5	7	5	7	$ 825	10-16	9
10	Internationaler Spion	2	6	8	8	6	9	$ 925	11-17	11

Geschäftsmann

Level	Beruf	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde
1	Postangestellter	0	0	0	0	0	0	$ 120	9-15	0
2	Rezeptionist	0	0	0	0	0	0	$ 180	9-16	0
3	Außendienstmitarbeiter	0	2	0	0	0	0	$ 250	9-16	0
4	Junior-Manager	0	2	2	0	0	0	$ 320	9-16	1
5	Manager	0	2	2	0	2	0	$ 400	9-16	3
6	Senior-Manager	0	2	3	0	3	2	$ 520	9-16	6
7	Vize-Präsident	0	2	4	2	4	2	$ 660	9-17	8
8	Präsident	0	2	5	2	6	3	$ 800	9-17	10
9	Geschäftsführer	0	2	6	2	7	5	$ 950	9-16	12
10	Industriemagnat	0	2	8	2	9	6	$ 1.200	9-15	14

Gesetzeshüter

Level	Beruf	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde
1	Sicherheitsbeamter	0	0	0	0	0	0	$ 240	0-6	0
2	Kadett	0	0	0	0	0	0	$ 320	9-15	0
3	Polizist	0	0	0	2	0	0	$ 380	17-1	0
4	Polizist im Innendienst	0	2	0	2	0	0	$ 440	9-15	1
5	Vize-Kommandant	0	3	0	4	0	0	$ 490	22-4	2
6	Kriminalbeamter	1	3	1	5	1	0	$ 540	9-15	4
7	Leutnant	1	3	2	5	3	1	$ 590	9-15	6
8	Leiter eines Sonderkommandos	1	4	3	6	5	1	$ 625	9-15	8
9	Polizeipräsident	1	4	4	7	7	3	$ 650	9-17	10
10	Superman	1	4	6	7	10	5	$ 700	10-16	12

Militär

Level	Beruf	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde
1	Rekrut	0	0	0	0	0	0	$ 250	6-12	0
2	Elitesoldat	0	0	0	0	0	0	$ 325	7-13	0
3	Ausbilder	0	0	0	2	0	0	$ 400	8-14	0
4	Unteroffizier	0	1	2	2	0	0	$ 450	9-15	0
5	Soldat der Spionageabwehr	1	1	2	4	0	0	$ 500	9-15	0
6	Offizier der Luftwaffe	1	2	4	4	1	0	$ 550	9-15	1
7	Oberoffizier	1	3	4	5	3	0	$ 580	9-15	3
8	Kommandant	1	6	5	5	5	0	$ 600	9-15	5
9	Astronaut	1	9	5	8	6	0	$ 625	9-15	6
10	General	1	10	7	10	9	0	$ 650	9-15	8

Die Sims-Karrieren im Überblick:

Politik

Level	Beruf	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität
1	Wahlhelfer	$ 220	9-18	0	0	0	0	0	0	0
2	Praktikant	$ 300	9-15	0	0	0	0	0	0	0
3	Lobbyist	$ 360	9-15	0	0	0	2	0	0	0
4	Wahlleiter	$ 430	9-18	2	0	0	2	0	1	0
5	Mitglied des Stadtrats	$ 485	9-15	4	0	0	3	1	1	0
6	Mitglied der Staatsversammlung	$ 540	9-16	6	0	0	4	2	1	1
7	Kongressabgeordneter	$ 600	9-15	9	0	0	4	3	3	2
8	Richter	$ 650	9-15	11	0	0	5	4	4	3
9	Senator	$ 700	9-18	14	0	0	6	5	6	4
10	Bürgermeister	$ 750	9-15	17	0	0	9	5	7	5

Profisportler

Level	Beruf	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität
1	Team-Maskottchen	$ 110	12-18	0	0	0	0	0	0	0
2	Spieler der unteren Liga	$ 170	9-15	0	0	0	0	0	0	0
3	Neuling	$ 230	9-15	0	0	0	0	2	0	0
4	Anfänger	$ 300	9-15	1	0	0	0	5	0	0
5	Profi	$ 385	9-15	3	0	1	1	6	0	0
6	Wertvollster Spieler	$ 510	9-15	5	0	2	2	7	0	0
7	Superstar	$ 680	9-16	7	1	2	3	8	0	0
8	Trainerassistent	$ 850	9-14	9	2	2	4	9	0	1
9	Trainer	$ 1.000	9-15	11	3	2	6	10	0	2
10	Mitglied der „Siegeshalle"	$ 1.300	9-15	13	4	2	9	10	0	3

Unterhaltungsbranche

Level	Beruf	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität
1	Kellner	$ 100	9-15	0	0	0	0	0	0	0
2	Statist	$ 150	9-15	0	0	0	0	0	0	0
3	Theaterschauspieler	$ 200	9-15	0	0	0	2	0	0	0
4	Stuntman	$ 275	9-16	2	0	0	2	2	0	0
5	Zweitklassiger Filmstar	$ 375	10-17	4	0	0	3	3	0	1
6	Schauspieler in einer Nebenrolle	$ 500	10-18	6	0	1	4	4	0	2
7	Fernsehstar	$ 650	10-18	8	0	1	6	5	0	3
8	Spielfilmdarsteller	$ 900	17-1	10	0	2	7	6	0	4
9	Broadway-Star	$ 1.100	10-17	12	0	2	8	7	0	7
10	Superstar	$ 1.400	10-15	14	0	2	10	8	0	10

Verbrecherkarriere

Level	Beruf	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität
1	Taschendieb	$ 140	9-15	0	0	0	0	0	0	0
2	Handtaschendieb	$ 200	23-7	0	0	0	0	0	0	0
3	Buchmacher	$ 275	12-19	0	0	0	0	2	0	0
4	Hochstapler	$ 350	9-15	2	0	0	1	2	0	1
5	Fluchtfahrer	$ 425	17-1	3	0	2	1	2	0	2
6	Bankräuber	$ 530	15-23	4	0	3	2	3	1	2
7	Einbrecher	$ 640	21-3	6	1	3	2	5	2	3
8	Fälscher	$ 760	9-15	8	1	5	2	5	3	5
9	Schmuggler	$ 900	9-15	10	1	5	5	6	3	6
10	Gangsterboss	$ 1.100	18-24	12	2	5	7	6	4	8

Wissenschaft

Level	Beruf	Verdienst	Arbeitszeit	Freunde	Kochen	Mechanik	Charisma	Körper	Logik	Kreativität
1	Testperson	$ 155	9-15	0	0	0	0	0	0	0
2	Laborassistent	$ 230	23-5	0	0	0	C	0	0	0
3	Forscher	$ 320	9-15	0	0	0	0	0	2	0
4	Wissenschaftlicher Lehrer	$ 375	9-16	1	0	0	1	0	3	0
5	Projektleiter	$ 450	10-17	3	0	0	2	0	4	1
6	Erfinder	$ 540	10-19	4	0	2	2	0	4	3
7	Gelehrter	$ 640	10-15	5	0	4	2	0	6	4
8	Geheimforscher	$ 740	10-15	7	1	6	4	0	7	4
9	Theoretiker	$ 870	10-14	8	1	7	4	0	9	7
10	Verrückter Wissenschaftler	$ 1.000	10-14	10	2	8	5	0	10	10

Cheats & Kurztipps Eastereggs & Codes

The Sims

Keine Strafe mehr zahlen

Wenn die Polizei oder die Feuerwehr bei Ihnen klingelt, um eine Geldstrafe einzutreiben, dann lassen Sie einfach das Kind an die Tür gehen. Der Polizist/Feuerwehrmann sagt lediglich, dass man nur im Notfall die Polizei rufen soll. Wenn hingegen ein Erwachsener an die Tür geht, muss man eine Mindeststrafe von 100 $ bezahlen.

Lennart Gudella

Bilder als Geldanlage

Bilder sind eine sehr gute Wertanlage, da sie im Gegensatz zu anderen Objekten nicht an Wert verlieren, sondern dazugewinnen.

Franz Einberger

Cheats für die Sims

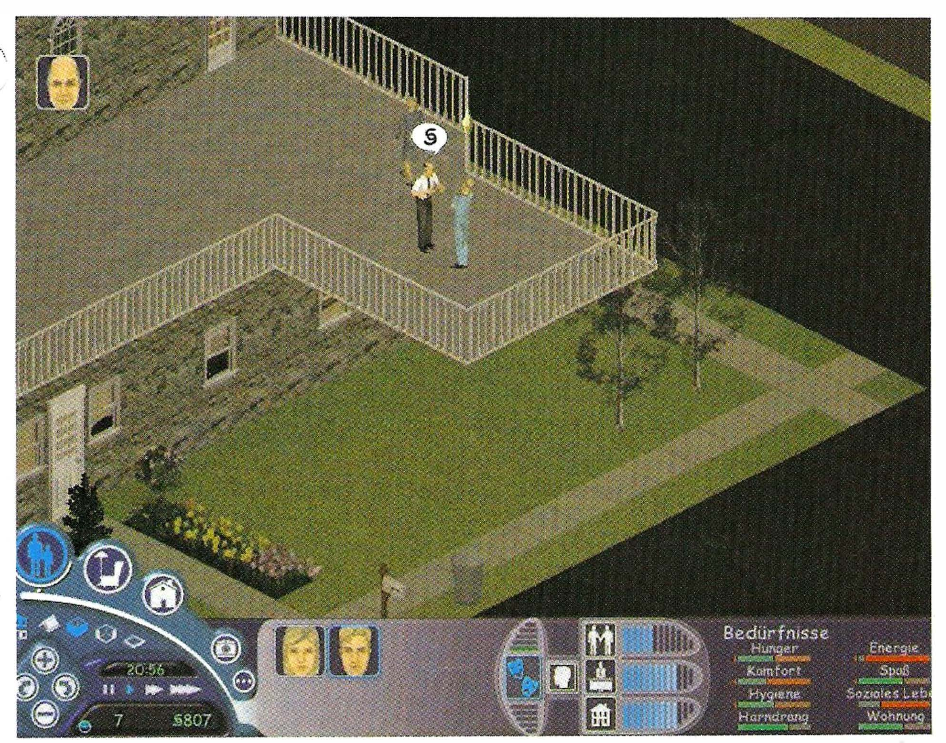
Drücken Sie während des Spieles die Tasten STRG+SHIFT+C. Es öffnet sich ein Cheatfenster, in dem Sie folgenden Cheats eingeben können:

set_hour #	Ändert die Uhrzeit des entsprechenden Tages. Hier sind Werte von 1 bis 24 möglich.
set_speed #	Verändert die Geschwindigkeit des Spiels. Hier sind Eingaben von -1.000 bis +1.000 möglich.
interests	Zeigt die Persönlichkeit und die Interessen der Sims an
autonomy #	Ändert die Stärke der Künstlichen Intelligenz. Hier sind Werte von 1 bis 100 möglich.
grow_grass #	Wie schnell wächst das Gras im Garten? Geben Sie einen Wert zwischen 1 und 150 an.
map_edit on/off	Aktiviert den Editormodus. In diesem Modus können Sie die Karte verändern.
route_balloons on/off	Aktiviert das Tutorial zu Beginn des Spieles.
sweep on/off	Mit diesem Code werden Statusinformationen zum Spiel angezeigt.
tile_info on/off	Die Hilfetexte zu den einzelnen Gegenständen werden mit diesem Code ein- und ausgeschaltet.
log_mask	Hier können Sie einstellen, welche Ereignisse Ihnen mitgeteilt werden und welche nicht.
draw_all_frames on/off	Soll das Spiel jedes Einzelbild zeichnen oder einzelne Bilder aus Performancegründen auslassen?
History	Löscht die Familiengeschichte Ihres Charakters
edit_char	Öffnet den Bildschirm zum Erstellen eines Charakters
!	Wiederholt den zuletzt eingegebenen Cheat-Code. So kommen Sie schnell zu viel Geld.

Mülleimer schneller leeren

Den Mülleimer zu leeren, ist eine zeitaufwendige Tätigkeit. Wenn Sie den billigen Mülleimer für 30 Simoleons gekauft haben, können Sie mit einem Trick Zeit sparen. Befehlen Sie Ihrem Sim, den Mülleimer zu leeren. Sobald er den Müllbeutel aus dem Eimer geholt hat, können Sie das Kommando widerrufen. Der Sim lässt jetzt den Müllbeutel einfach fallen. Geben Sie dem Sim jetzt den Befehl, aufzuräumen, und er wird alles wieder in den Mülleimer bringen. Nur ist jetzt der Mülleimer noch fast leer.

Rainer Müller



GANZ SCHÖN LUFTIG Nachdem der Boden gelegt und die Wände positioniert sind, entfernen Sie die Säulen einfach und verkaufen sie. So kann man die ganze Etage „schweben" lassen.

Rechnungen bezahlen

Mit diesem Trick müssen Sie nur noch jede zweite Rechnung bezahlen. Werfen Sie die alte Rechnung erst dann in den Briefkasten, wenn wieder eine neue Rechnung darin liegt. Diese verschwindet, wenn Sie die alte einwerfen.

Sebastian Zeller

Das schwebende Haus

Wenn Sie genügend Geld haben, können Sie Häuser bauen, die komplett in der Luft schweben. Zuerst müssen Sie über die gesamte Grundfläche Pfosten bauen, damit Sie eine Grundfläche erhalten, auf der Sie das zweite Stockwerk aufbauen können. Bauen Sie dann das gesamte zweite Stockwerk auf die Pfosten. Sie müssen alle Wände, Fußböden und auch die Treppe vom ersten in den zweiten Stock legen, da Sie später keine Veränderungen mehr durchführen können. Sobald das gesamte Obergeschoss fertig ist, wechseln Sie die Ansicht auf das Erdgeschoss. Dort können Sie die Pfeiler wieder löschen.

Christian Schmitz/Sven Rafke



Nox

Rufen Sie mit der Taste F1 ein Eingabefenster auf. Dort können Sie Variablen für den Servermodus verändern und Cheats eingeben.

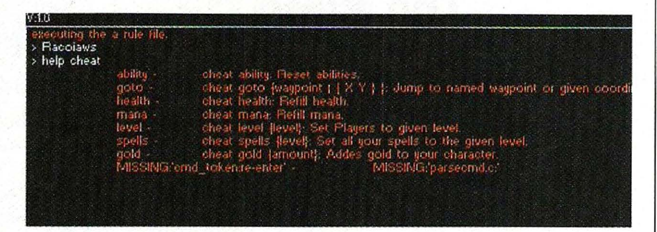
Als ersten Code müssen Sie „Racoiaws" eingeben, da sonst die anderen Cheat-Codes keine Wirkung zeigen.

set god	Macht Ihren Charakter unsterblich und gibt ihm unbegrenzte magische Energie.
help cheat	Listet alle Cheat-Codes auf
cheat ability	Die Fähigkeiten des Charakters werden auf die Startwerte zurückgesetzt.
cheat goto ####	Ihr Charakter springt zu einem namentlich angegebenen Punkt im Spiel. Leider sind uns noch keine Ziele bekannt.
cheat health	Die Lebensenergie Ihres Charakters wird ganz aufgefüllt.
cheat mana	Die magische Energie Ihres Charakters wird ganz aufgefüllt.
cheat level #	Ihr Charakter erreicht die Erfahrungsstufe #.
cheat spells #	Alle Sprüche Ihres Charakters erreichen Wirkungsstufe #.
cheat gold ####	Ihr Charakter bekommt #### Goldstücke.

Thorsten Naht



GOLD IM ÜBERFLUSS Mit diesen Cheats können Sie unbegrenzt viel Gold herbeizaubern und Ihren Charakter schon zu Beginn sehr erfahren machen.



ANWENDERFREUNDLICH Mit dem Kommando „help cheat" können Sie eine Liste der vorhandenen Cheat-Kommandos abrufen.

Pharao

Drücken Sie die Tastenkombination STRG+ALT+SHIFT+C, um ein kleines Eingabefenster erscheinen zu lassen. In diesem Fenster können jetzt die folgenden Cheat-Codes eingeben werden:

Pharaohs Tomb Sie gewinnen das aktuelle Szenario und kommen in das nächste.

Fury of Seth Der Gott Seth wird böse und zerstört alle militärischen Schiffe.

Treasure Chest 1.000 Goldstücke werden Ihrem Konto gutgeschrieben.

mockattack1 Eine gegnerische Armee greift Sie über Land an.

mockattack2 Eine gegnerische Armee greift von der Seeseite an.

Bounty Mit diesem Cheat-Code wird die nächste Überschwemmung nicht so schlimm wie von den Priestern erwartet. In der Stadt muss zusätzlich noch „Osiris" angebetet werden. Sonst funktioniert der Code nicht.

Mummys Curse Die nächste Überschwemmung wird schlimmer als erwartet. Auch damit dieser Code funktioniert, muss in der Stadt „Osiris" angebetet werden.

Pharaohs Glory Der Export der Stadt wird für ein Jahr um 50% erhöht. Dafür muss „Ra" in der Stadt angebetet werden.

Bird of Prey Die Handelspartner liefern für ein Jahr weniger als erwartet. Damit dieser Code funktioniert, muss „Ra" in der Stadt angebetet werden.

Supreme Craftsman Dieser Code lässt es zu, dass Lagerplätze weit über ihre Kapazität gefüllt werden können. Damit dieser Cheat funktioniert, muss „Ptah" angebetet werden.

Noble Djed Alle Schiffsbauer, Weber und Juweliere haben volle Lager. Für diesen Cheat muss „Ptah" angebetet werden.

Typhonian Relief Soldaten in fremde Ländern, werden durch diesen Cheat beschützt. „Seth" muss dafür angebetet werden.

Seth Strikes Die beste Kompanie der Stadt wird samt ihres Forts zerstört. Dazu muss „Seth" angebetet werden.

Cat Nip Häuser und Basare sind voller Güter. „Bast" muss für diesen Cheat angebetet werden.

Kitty Litter Eine Seuche tritt in der Stadt auf. Verehren Sie dafür „Bast".

Hippo Stomp Ein Aufstand erschüttert die Stadt.

Side Show Wenn Sie bereits einen Aufstand in der Stadt haben, können Sie mit diesem Code weitere Demonstranten erschaffen.

Stefan Richter

Edgar Torronteras' Extreme Biker

Wenn Sie die Bonus-Strecke „Abklatscher" freischalten wollen oder sich zusätzliche Bike Points verdienen möchten, müssen Sie diesen Tipps folgen:

Isola Fantastica

Fahren Sie auf dieser Strecke nach dem Start ungefähr 20 Meter geradeaus und biegen Sie dann nach rechts ab. Fahren Sie dort einen Hügel hinauf, bis Sie eine große Station im Wasser sehen. Fahren Sie langsam in Richtung der Station, bis Sie an einen kleinen Abhang kommen. Ab hier müssen Sie mit maximaler Geschwindigkeit in Richtung Wasser fahren, so dass Sie über eine kleine Sanddüne einen Sprung auf die schwimmende Station machen. Auf der Spitze dieser Station befindet sich eine Fahne, von der aus Sie einen Strudel im Wasser ausmachen können. Das Ziel ist es nun, diesen Strudel möglichst genau zu treffen. Dazu sollten Sie während des Sprunges die Maschine vorne hochziehen. Wenn Sie den Strudel richtig treffen, wird am unteren Rand eine Nachricht eingeblendet, dass eine weitere Strecke („Abklatscher") freigeschaltet wurde.

Waldschneise

Wenn Sie auf dieser Strecke durch einen Heißluftballon springen, erhalten Sie vier Bike Points.

Patrick Meinhardt

Planescape Torment

Es gibt einen „geheimen" Quest in *Planescape Torment*. Im Laufe des Spieles treffen Sie immer wieder auf Personen, von denen Sie nach Ihrem Namen gefragt werden. Lügen Sie diese Personen konsequent an und behaupten Sie, Ihr Name wäre „Adahn". Wenn Sie das lange genug durchhalten, wird irgendwann „Adahn" in der Bar „Zur schwelenden Leiche" auftauchen. Haben Sie zu diesem Zeitpunkt ei-

nen Weisheitswert von 21 oder mehr, können Sie ihm einen magischen Dolch, einen magischen Ring und etwas Gold abschwatzen, bevor Sie ihm verraten, dass er gar nicht existiert, und er wieder verschwindet.

Die folgende Liste beinhaltet alle Personen, die Sie nach Ihrem Namen fragen:

Staubmenschen (Leichenhalle), Soego (Leichenhalle), Tod-der-Namen (Stock, Nordosten), Mebbeth (Lumpensammlerplatz), Bish (Müll-Labyrinth), Alcaste (Die toten Lande), Thorp (Unterer Bezirk), Karina (Unterer Bezirk), Hamrys (Unterer Bezirk), Nordom (Modron Irrgarten), Roberta (Verdammnis)

Thilo Birger

Es gibt zusätzlich zu den in der letzten Ausgabe der PC Games genannten Stellen noch eine weitere Möglichkeit, um an unbegrenzt viele Erfahrungspunkte zu kommen. Gehen Sie dazu in das Gefängnis, in dem Trias auf seine Befreiung wartet. Sobald Sie das zur Befreiung benötigte Schwert besorgt haben, treffen Sie auf einen zerrupften Engel, dessen Errettung mit 306.250 Erfahrungspunkten belohnt wird. Brechen Sie nun so bald wie möglich die Unterhaltung ab (z. B. Antworten 1-1-2) und sprechen Sie den Engel wieder an, um weitere 306.250 Erfahrungspunkte zu bekommen. Seien Sie aber vorsichtig, da das Spiel auf extrem hohe Erfahrungswerte etwas eigenartig reagiert und Ihre Kämpfer dann z. B. nur noch sehr wenig Schaden verursachen.

Monika Kalau vom Hofe

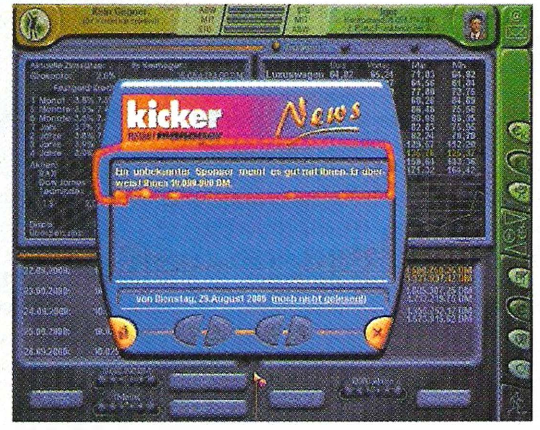
Kicker Fußball Manager

Haben Sie sich nicht auch schon geärgert, dass Sie zehn Jahre lang jedes Jahr Meister werden können und trotzdem nicht das Geld haben, einen Flughafen für 300 Millionen Mark zu bauen?

Mit einem kleinen Trick schaffen Sie es doch noch: Wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, bekommen Sie immer, wenn Sie weniger als 10 Millionen Mark haben, weitere 10 Millionen Mark von einen unbekannten Sponsor. Verfahren Sie wie folgt: Legen Sie so viel Geld für einen Monat auf die Bank, dass Sie unter 10 Millionen Mark flüssig haben. Am nächsten Tag bekommen Sie von einem Sponsor wieder 10 Millionen Mark, die Sie gleich wieder anlegen. Wenn Sie dies einen Monat lang machen, haben Sie mindestens 300 Millionen und können sich endlich einen Flughafen bauen lassen oder stärkere Spieler einkaufen.



Igor Berger



EIN REICHER SPONSOR Immer wenn Sie zu wenig Geld haben, erhalten Sie von einem unbekannten Sponsor 10 Millionen.

NHL 2000

Wenn Sie im Saison-Modus Ihr Team um einen Topstar verstärken wollen und keinen eigenen Spitzenspieler dafür abgeben möchten, können Sie diese etwas aufwendige Methode ausprobieren. Wählen Sie einen schwachen Spieler aus (z. B. mit 60er-Wertung) und tauschen Sie ihn gegen einen minimal besseren Spieler eines anderen Teams aus. Da die anderen Teams auf einen solchen Austausch meistens eingehen, sollten Sie nach einigen Transfervorgängen einen Spieler besitzen, den Sie gegen den gewünschten Spitzensportler eintauschen können.

Christian König

Nocturne

Wenn Sie Probleme haben, eine der Episoden dieses Spiels zu schaffen, können Sie im Verzeichnis „Nocturne\System" einige Änderungen in der Datei „Nocturne.ini" vornehmen und so alle Episoden als erfolgreich beendet markieren. Fügen Sie in dieser Datei unter dem Abschnitt „[GAME]" das Folgende ein:

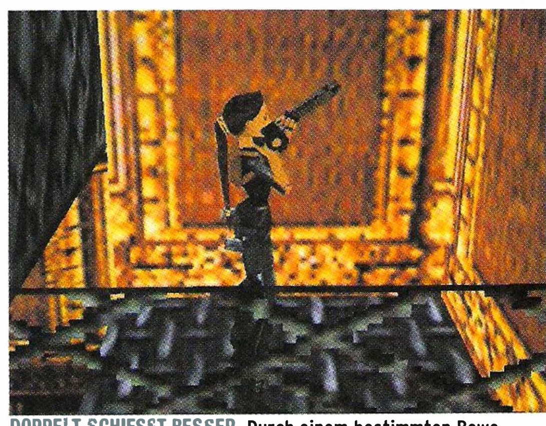
```
[Game]
Act4Code=214
Act3Code=940
Act2Code=972
Act1Code=817
LoungeSongVersion=1933
```

Jetzt kann die fünfte Episode des Spiels gestartet oder jeder Abschnitt der ersten vier Episoden direkt angewählt werden. Falls Sie noch gar keine Episode erfolgreich beendet haben, müssen Sie den gesamten „[GAME]"-Abschnitt einfügen.

Andrej Klippert

Tomb Raider IV

Um mit Lara einen Kopfsprung ins Wasser oder einen Hechtsprung an Land zu machen, müssen Sie gleichzeitig die Sprung-Taste, die Vorwärts-Taste und die Geh-Taste drücken. Wenn Sie nun die Tasten gedrückt halten und zusätzlich auf die Rückwärts-Taste drücken, vollführt Lara einen Salto in der Luft. Dies funktioniert aber nur, wenn der Sprung von einem hoch gelegenen Punkt erfolgt. Das sieht nicht nur eindrucksvoll aus, sondern Lara



DOPPELT SCHIESST BESSER Durch einem bestimmten Bewegungsablauf kann Lara mit zwei Waffen gleichzeitig schießen.



kommt so auch viel schneller in die Tiefe. Lara darf für diesen Sprung aber keine Waffe oder sonstige Gegenstände in der Hand halten.

Kletterschuss:

Wenn Sie auch beim Erklimmen einer Leiter schießen wollen, müssen Sie den folgenden Bewegungsablauf ausführen:

Stecken Sie zuerst die Waffe ein, die Sie benutzen wollen. Dann springen Sie an die Leiter und halten ab diesem Zeitpunkt die Action-Taste gedrückt. Drücken Sie jetzt sofort die Sprung-Taste und kurz danach die Taste zum Ziehen der Waffe. Nun hat Lara die Waffe gezogen. Jetzt müssen Sie nur noch schnell ein wenig nach oben und unten klettern, damit sich Lara festhält und nicht mit einem Rückwärtssalto von der Leiter wegspringt.

Lara schießt jetzt automatisch auf jeden Gegner, da Sie ja die Action-Taste gedrückt halten, um sich an der Leiter festzuhalten.

Waffen kombinieren:

Mit dem folgenden Bewegungsablauf können Sie zwei Waffen auf einmal benutzen. Der Trick funktioniert aber nur mit der Schrotflinte, der Harpune, dem MP5, dem Raketenwerfer und dem Granatwerfer.

Nehmen Sie als erstes eine der oben genannten Waffen und stecken Sie sie ein. Lassen Sie nun Lara bücken und einen Schritt nach vorne krabbeln, so dass Lara auf allen Vieren steht.

Drücken Sie anschließend die Taste zum Ziehen einer Waffe und die Rückwärtstaste, damit Lara auf dem Boden vorwärts „hoppelt". Lassen Sie nun Lara zwei- bis dreimal nach vorne „hoppeln" und dann wieder aufstehen. Jetzt können Sie eine weitere Waffe ziehen und sie mit der ersten kombinieren.

Julian Zembron

Trick Style

Im Optionsmenü können Sie unter „Mogeloptionen" die folgenden Cheat-Codes eingeben:

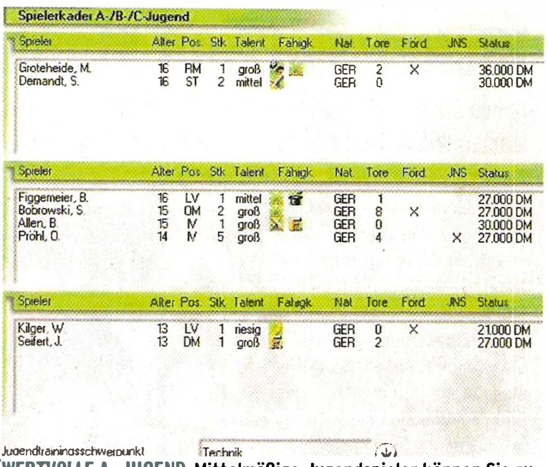
citybeacons Alle Strecken werden freigeschaltet.

iwish Sie haben unendlich Zeit für jede Strecke.

inflatedego Alle Fahrer haben Riesenköpfe.

tearound Sie gewinnen jedes Rennen.

Philipp Schönnagel



WERTVOLLE A-JUGEND Mittelmäßige Jugendspieler können Sie zu einem enormen Preis von anderen Mannschaften abwerben lassen.

Anstoss 3

Aufgrund eines Programmierfehlers können Sie in *Anstoss 3* sehr schnell zu etwa vier Milliarden DM auf dem Konto kommen. Voraussetzung dafür ist, dass Sie sich selbst um die Fanartikel kümmern und dies nicht einer Agentur überlassen. Klicken Sie auf den Menüpunkt „Fanartikel" im Menü „Finanzen" und wählen Sie dort die „Details" an. Anstatt jetzt jeden Artikel einzeln einzukaufen, nehmen Sie von jeder Sache gleich 100.000 Stück. Bestellen Sie von jedem Artikel so viel, dass das ganze Lager voll ist. Nach einiger Zeit springt Ihr negativer Kontostand ins Positive um und Sie haben über vier Milliarden auf dem Konto (Achtung: Der Trick funktioniert nach dem zweiten Patch nicht mehr.)

Dirk Paulsen

Als Manager eines Erstligaclubs haben Sie die Möglichkeit, im Wettbüro auf Ihre eigene Entlassung zu wetten. Aufgrund eines kleinen Programmierfehlers erscheint jedes Mal einen Tag nach so einer Wette die Nachricht, dass Sie entlassen wurden und das Geld bekommen, obwohl Sie gar nicht entlassen wurden.

Philipp Hölscher

Um das Trainerseminar am Ende jeder Winterpause erfolgreich zu bestehen, können Sie den folgenden Bug ausnutzen: Versuchen Sie, die erste Frage richtig zu beantworten, der Bildschirm springt dann nicht sofort zur nächsten Frage um, sondern bleibt noch kurz stehen. In dieser Zeit können Sie mit der Maus ganz oft auf die richtige Antwort klicken und schon haben Sie diesen Test mit null Fehlern hinter sich. Wenn Sie die erste Frage falsch beantwortet haben, können Sie noch schnell die anderen Fragen anklicken, bis Sie die richtige gefunden haben und dann wie oben beschrieben vorgehen können.

Dominik Böhler



Reich werden durch Jugendarbeit:

In der Hinrunde sollten Sie zwei bis drei Jugendspieler mit folgendem Vertrag in die Profimannschaft holen: ein Jahr Laufzeit, kein Gehalt, sondern nur Auflaufprämie (von 10.000 DM bis 20.000 DM). Aktivieren Sie zusätzlich noch „200 Millionen festgeschriebene Ablösesumme" und „Option für den Verein". Wenn die Transferliste schließt, läuft der Vertrag der Jugendspieler aus und andere Vereine wollen die Spieler umsonst verpflichten. Wenn Sie nun in der Statistik „Bekannte Termine" einen der Jugendspieler sehen, nutzen Sie einfach die Option für den Verein. Dann brechen Sie die Verhandlung in der nächsten Woche einfach ab und siehe da, der Spieler wechselt für 200 Millionen DM den Verein. Es ist auch möglich, nur einen Jugendspieler mit einem solchen Vertrag auszustatten, aber nur wenn Sie zwei bis drei Spieler mit einem solchen Vertrag haben, können Sie sicher davon ausgehen, dass einer den Verein wechselt.

Der folgende Trick funktioniert nur bei der Version 1.0 des Spieles:

Um Ihr privates Vermögen effektiv zu vermehren, sollten Sie einfach ins Wettbüro gehen und dort 10.000 DM auf den höchsten Sieg setzen. Dann müssen Sie aber nicht nur den vermeintlich höchsten Sieg anklicken, sondern auch alle anderen Spiele. Dies können Sie auch für alle Nachbarländer machen. Wenn der Spieltag zu Ende ist, erscheint die Wettauswertung und mit nur 10.000 DM Einsatz sind Gewinne bis zu 100.000 DM möglich – bei elf Wetten auf elf Spiele können Sie ja nur gewinnen. Tippen Sie auch in allen Nachbarländern, sind Gewinne bis zu 500.000 DM möglich.

Andreas Hennig

X-Wing Alliance

In der letzten Mission von *X-Wing Alliance* gibt es einen simplen Trick, um den Reaktor des Todessterns zu vernichten. Fliegen Sie sofort nach Start der Mission wieder aus dem Tunnelsystem heraus und fliegen Sie direkt vom Todesstern weg. Wenn Sie sich umdrehen, werden Sie merken, dass der Stern einfach nur ein quadratisches Bitmap ist. Fliegen Sie jetzt einfach über den oberen Rand dieser Grafik und schon können Sie geradewegs zum Reaktor fliegen und ihn vernichten. Dabei folgen Ihnen sogar Ihre Flügelmänner.

Benjamin Molitor

Supreme Snowboarding

siipiveikkoliitelee Weitere Kurse freischaltet

le Weitere Kurse freischaltet

hiihtoope Ein weiterer Fahrer freischaltet

ope Ein weiterer Fahrer freischaltet

Imhotepmaailmojentuhoaja Debug-Modus aktivieren. Drücken Sie im Spiel die E-Taste.

seivaavideograbbi Nimmt ein Foto auf

Sven Rafke

Bundesliga Manager 2000

Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf das *Bundesliga Manager 2000*-Symbol auf Ihrem Windows-Desktop. Daraufhin erscheint ein Kontextmenü, in dem Sie auf den Menüpunkt „Eigenschaften" klicken und dort unter „Verknüpfungen" hinter dem vorhandenen Eintrag nach einem Leerzeichen einen der folgenden Einträge eingeben:

Rally Championship 2000

Die folgenden Cheats können Sie im Feld „Spielername 4" eingeben und damit eine Reihe genialer Bonuswagen freischalten oder den Arcade-Modus verändern.

turbo challenge	Die A8-Fahrzeuge werden freigeschaltet
world class	Die A8-Meisterschaft wird freigeschaltet
max power	Bonuswagen (Citroen WRC) wird freigeschaltet
throw me a bone	Weiterer Bonuswagen wird freigeschaltet
give me time	Eine weitere Minute Zeit für den Boxenstopp (Taste T auf dem Service-Bildschirm)
group b	Bonuswagen wird freigeschaltet
Mooserati	Bonuswagen wird freigeschaltet
lambaaghini	Bonuswagen wird freigeschaltet
spud car	Bonuswagen wird freigeschaltet
precious things	Bonuswagen wird freigeschaltet
furry dice	Bonuswagen wird freigeschaltet
mf hotback	Bonuswagen wird freigeschaltet
tree hugger	Bonuswagen wird freigeschaltet
radio car	Ferngesteuertes Auto
Arcade	Unbegrenzte Energie im Arcade-Modus
arcade action	Veränderung im Arcade-Modus

Karlheinz Mengler

Der Verkehrsgigant

Mit diesem Trick können Sie die Ziele unbeliebter Missionen so weit herabsenken, dass Sie nach einem Jahr Spielzeit ohne jegliche Arbeit gewinnen.

Als Beispiel verwenden wir hier die Daten der Mission „Lahnstein".

Wechseln Sie als Erstes in das Verzeichnis „VGigant\Mission" und suchen Sie dort nach einer Datei mit dem Namen der Mission, die Sie verändern möchten, in unserem Fall die Datei „Lahnstein.mis". Öffnen Sie diese in einem Texteditor wie dem Notepad von Windows. Die Datei wird wie folgt aussehen:

END_YEAR	3		
COMPANY_VALUE	1000000	1500000	2000000
COVERAGE	40	60	80
TRANSPORTED_WORK	0	0	0
TRANSPORTED_SHOP	0	0	0
TRANSPORTED_SCHOOL	0	0	0
TRANSPORTED_AMUSEMENT	0	0	0
TRAFFIC	0	0	0

Ersetzen Sie jetzt alle Zahlen außer den Nullen durch andere Zahlen: die Zahlen der ersten Spalte jeweils durch Einsen, die der zweiten durch Zweien und die der dritten durch Dreien.

Dann sollten die Datei wie folgt aussehen:

END_YEAR	1		
COMPANY_VALUE	1	2	3
COVERAGE	1	2	3
TRANSPORTED_WORK	0	0	0
TRANSPORTED_SHOP	0	0	0
TRANSPORTED_SCHOOL	0	0	0
TRANSPORTED_AMUSEMENT	0	0	0
TRAFFIC	0	0	0

Speichern Sie die Datei ab und starten Sie die erste Mission. Jetzt brauchen Sie nach einem Jahr nur einen Firmenwert von 3 DM und einen Flächenanteil von 3%, um die Mission zu gewinnen und die nächsten drei Missionen freizuschalten. Dieser Trick funktioniert natürlich auch mit jeder anderen Mission.

Marc Trevisany



/alwayswin777 Ihr Team gewinnt immer mit 1:0

/alwayslose777 Ihr Team verliert immer

/showstat777 Spielerstatistiken werden angezeigt

/sacked777 Sie werden rausgeworfen

/nosackwarnings777 Keine vorherige Warnung vor Kündigung

/cash777 Sie haben mehr Geld zur Verfügung

/fastbuild777 Schnelleres Bauen in nur drei Tagen

/nolimit777 Sie verfügen über ein unbegrenztes Budget

Daniel Stiehler

Half-Life

In *Half-Life* können mit Hilfe von Makros ganze Bewegungsabläufe auf eine Taste programmiert werden. Die folgenden vier Makros werden Ihnen Ihr Leben in *Half-Life* mit Sicherheit einfacher gestalten.

Wechseln Sie mit dem Explorer in Ihr „Half-Life\Valve“-Verzeichnis und legen Sie dort eine Kopie der Datei „config.cfg“ an. So können Sie, falls die Änderungen nicht den gewünschten Effekt erzielen, die Sicherungskopie wieder zurückspielen. Öffnen Sie die Originaldatei im Notepad oder einem anderen Texteditor und geben Sie die folgenden Zeilen am Ende der Datei ein. Textpassagen mit einem Anführungszeichen müssen immer in derselben Zeile stehen:

GaussJump

```
alias longwait „wait;wait“
alias gj „cl_pitchup 100;
+back;longwait;+jump;longwait;
-attack2;-jump;longwait;-back;
fixpitch;force_centerview“
alias fixpitch „cl_pitchup
98;cl_pitchdown 98“
fixpitch
bind #Taste# „gj“
```

Ersetzen Sie „#Taste#“ durch die Taste, mit der Sie den Gauss-Jump aktivieren wollen. Um den Sprung zu machen, müssen Sie die Gauss-Gun voll aufladen und dann die von Ihnen angegebene Taste drücken. Schon machen Sie einen großen Sprung und können sich Ihren Landeplatz aussuchen.

LongJump

```
alias +lj
„+forward;+duck;wait;wait;wait;wait;
wait;wait;+jump“
alias -lj „-jump;-duck;-forward“
bind #Taste# „+lj“
```

Auch hier müssen Sie die Variable „#Taste#“ durch die von Ihnen gewünschte Taste ersetzen. Um den LongJump ausführen zu können, brauchen Sie natürlich das entsprechende Modul.

Schwimmen

```
alias float_on „+moveup; echo Floating is ON; bind #Taste# float_off“
alias float_off „-moveup; echo Floating is OFF; bind #Taste# float_on“
bind #Taste# „float_on“
```

Auch hier muss wieder „#Taste#“ durch die von Ihnen gewünschte Taste ersetzt werden. Durch einen Druck auf diese Taste treiben Sie auf dem Wasser und können, ohne ständig darauf achten zu müssen, nicht zu versinken.

Nachtsichtgerät

```
alias nightvision „on“
alias on „gl_texsort 0;alias
nightvision off“
alias off „gl_texsort 1;alias
nightvision on“
bind #Taste# „nightvision“
```

In diesem kleinen Makro können Sie angeben, mit welcher Taste Sie das Nachsichtgerät aufsetzen wollen. Durch diese Funktion werden alle Texturen im Spiel stark aufgehellt und Sie können Ihre Gegner sehr viel schneller erkennen.

Name des Einsenders ist der Redaktion bekannt

Half-Life: Opposing Force

Sie können es sich im Half-Life-Level „Unter Feuer“ bei dem Säureteich etwas leichter machen, wenn Sie die Stromblitze bei den Kabeln ausschalten. Dazu müssen Sie wie folgt vorgehen:

Zwischen den beiden Elektroblitzen befindet sich ein Schaltkasten. Wenn Sie diesen mit ein paar Schüssen aus der MP5 zerstören, gibt es eine kleine Explosion und die lästigen Blitze verschwinden. Nun können Sie die Kabel ohne Gefahr berühren.

Wenn Sie zu Beginn des Levels „Wir sind nicht allein“ auf Gordon Freeman treffen und durch die heruntergebrochene Brücke nach Xen gekommen sind, haben Sie die Möglichkeit mit einigen Sprüngen an den „Displacer“ samt Munition zu kommen. Nutzen Sie die Teleportfunktion und Sie werden an eine altbekannte Stelle kommen.



SCHALTZENTRALE Wenn Sie den Schaltkasten zerstören, können Sie ohne Probleme an den Kabeln nach oben klettern.

Die Voltigore können Sie sehr leicht besiegen, wenn Sie sich hinter einem unzerstörbaren Kartenelement wie z. B. einem großen Felsen verstecken. Von dort aus können Sie mit einer beliebigen Waffe über den Felsen schießen, die Schüsse des Aliens verletzen Sie dagegen nicht, sondern treffen alle den Felsen.

Wenn Sie in „Opposing Force“ den Cheat-Code „Impulse 101“ mehrmals hintereinander eingeben, können Sie auch die alten Waffen aus *Half-Life* benutzen.

Stefan Lämmermann

Slave Zero

Um die folgenden Cheat-Codes eingeben zu können, müssen Sie im Spiel die Taste T drücken.

/goodies	Alle Waffen werden upgegradet
/i win	Aktuelle Mission wird gewonnen
/big ass	Beendet das Spiel
/onass	Wirft den Spieler zurück
/ouch	Jagt den Spieler
/wilcox	Die Spielfigur schüttelt sich
/3prong	Schatten werden an- und ausgeschaltet
/mission ####	Geben Sie statt #### einen der Namen an, um die entsprechende Mission einzuladen:

M00_INTRO	M04_B	M09_A	M13_B	MULTI_BOXOFUN
M00_STARTUP	M05_A	M09_B	M13_C	MULTI_COMPLEX
M01_A	M05_B	M09_C	M14_A	MULTI_DELTA_FAB
M01_B	M06_A	M11_A	M14_B	MULTI_GRUDGEMATCH
M02_A	M07_A	M11_B	M14_C	MULTI_HOUSEOFCHAN
M02_B	M07_B	M11_C	M15_A	MULTI_JUNCTION
M03_A	M07_C	M12_A	M15_B	MULTI_SLAYERTON
M03_B	M08_A	M12_B	M15_C	MULTI_STREETS
M03_C	M08_B	M12_C	MULTI_4_CORNERS	MULTI_THE_TOWER
M04_A	M08_C	M13_A	MULTI_ARENA	MULTI_TUNNELS

Daniel Stiehler

Tuning-Tipps

Mehr Spielspaß durch Performance-Steigerung – hier zeigen wir Ihnen, wie's geht.

Die deutsche Version von *Ultima IX: Ascension* ist endlich im Handel. Grund genug, mal einen Blick auf das hardwarehungrige Rollenspiel zu werfen. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, wie Sie Ihrem Avatar Beine machen.

Ultima IX: Ascension

Wie kann ich das Spiel unter Direct-3D oder Glide schneller machen?

Um *Ultima IX* etwas schneller zu machen, sollten Sie das Spiel zuerst mit 16-Bit-Texturen installieren. Wählen Sie im Hardware Setup bei der Option „Mip-Map" den Eintrag „Ein". In demselben Menü können Sie für Ihre Grafikkarte auch einen 16-Bit-Bildschirmmodus einstellen: Der Eintrag „800 x 600 x 16" beschreibt also eine Bildschirmauflösung von 800x600 Pixeln mit einer verwendeten Farbtiefe von 16 Bit. Wenn Sie eine Grafikkarte mit 3dfx-Chip besitzen und die Glide-Schnittstelle benutzen, sollten Sie unbedingt auf die 8-Bit-Texturen zurückgreifen.

Was kann ich im Spiel einstellen, um das Spiel schneller zu machen?

Die „Tagebuch Einstellungen" haben einen sehr starken Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit: Sie sollten zum Beispiel die Regler für „Entf. Sichtbarer Gegenstände" und „Detaildarstellung" ganz nach links ziehen. Klicken Sie dann noch die linke Check-Box im „Leistung gg. Qualität"-Abschnitt an und verlassen Sie das Menü, um die Änderungen zu speichern. Wenn Sie nun wieder das Hardware-Setup starten, müssen Sie diese Menüänderungen noch einmal vornehmen.

Was nützen mir diese komprimierten Texturen?

Die S3TC-Texturen (S3 Texture Compression) benötigen zwar weniger Speicherplatz auf Ihrer Festplatte, dafür müssen Sie aber während des Spiels auch wieder entpackt werden. Dieser Vorgang braucht einiges an zusätzlicher Rechenpower, wenn Ihre Grafikkarte nicht dafür ausgelegt ist. Einige Direct3D-Karten unterstützen die Hardware-Beschleunigung von S3TC. Als Konsequenz kann es bei diesen Karten tatsächlich passieren, dass



AUGENSCHMAUS Damit Sie die wunderbare Grafik noch ein wenig genießen können, sollten Sie die markierten Optionen nicht ganz abschalten – immerhin soll das Spiel ja auch etwas fürs Auge bieten.



KLEINER UNTERSCHIED Die Tagebuch-Optionen haben einen großen Einfluss auf Spielgeschwindigkeit und Optik. Links haben wir alle Grafikdetails abgeschaltet: Bis auf Nebel ist hier kaum etwas von der Landschaft zu sehen. Rechts dagegen können Sie alle Details wie z. B. Bäume und Wasserfälle erkennen.



das Spiel mit S3TC schneller läuft als mit 16-Bit-Texturen. S3TC wird in der Hardware insbesondere von S3 Savage 4 und Nvidia GeForce 256 unterstützt. Wenn Ihre Grafikkarte mit diesen Chips arbeitet, empfehlen wir die Installation der komprimierten Texturen. Andernfalls sollten Sie die 16-Bit-Texturen installieren.

Was sollte ich im Hardware-Setup sonst noch einstellen?

Ihre 3D-Hardware kann mit dem so genannten Mip-Mapping für Objekte im Hintergrund Texturen mit geringerer Auflösung verwenden. Das verbessert die optische Qualität, benötigt aber zusätzlichen Texturspeicher auf der Grafikkarte. Für Texturen können Sie auch eine niedrigere Detailstufe auswählen. Wenn Sie geringere Textur-Detailstufen benutzen, erscheint Ihre Umgebung verschwommener, jedoch kann durch das Einsparen von Textur-RAM die Spielgeschwindigkeit verbessert werden. In hohen Auflösungen (z. B. 1.280x1.024) werden Sie aber kaum einen Unterschied feststellen, wenn Sie das Mip-Mapping deaktivieren.

Generelle Tuning-Tipps: Ultima 9

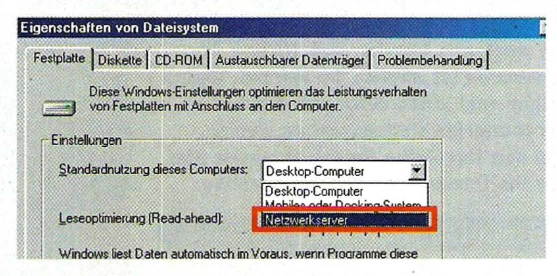
Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit ein paar kleinen Tricks bei Ultima IX eine wesentliche Leistungsverbesserung in Sachen Schnelligkeit erzielen können.

Tipp 1:

Um eine Leistungsverbesserung zu erzielen, können Sie den Umfang der Windows-Auslagerungsdatei (Swap-Datei) ändern. Standardmäßig bestimmt Windows die Größe der Swap-Datei selbst. Wir haben festgestellt, dass *Ultima* ungefähr 512 MB freien Speicher (also RAM und Swap-Datei) braucht, um schnell zu laufen. Passen Sie also einfach die Größe Ihrer Auslagerungsdatei an. Wenn Sie zwei Festplatten besitzen, sollten Sie die Auslagerungsdatei besser auf der Platte anlegen, auf der nicht die *Ultima*-Installation liegt.

Tipp 2:

Starten Sie die Systemprogramme ScanDisk und das Defragmentierungsprogramm, um die Dateien auf Ihrer Festplatte gegebenenfalls zu reparieren und zu sortieren. Das kann den Festplattenzugriff während des Spiels stark beschleunigen.



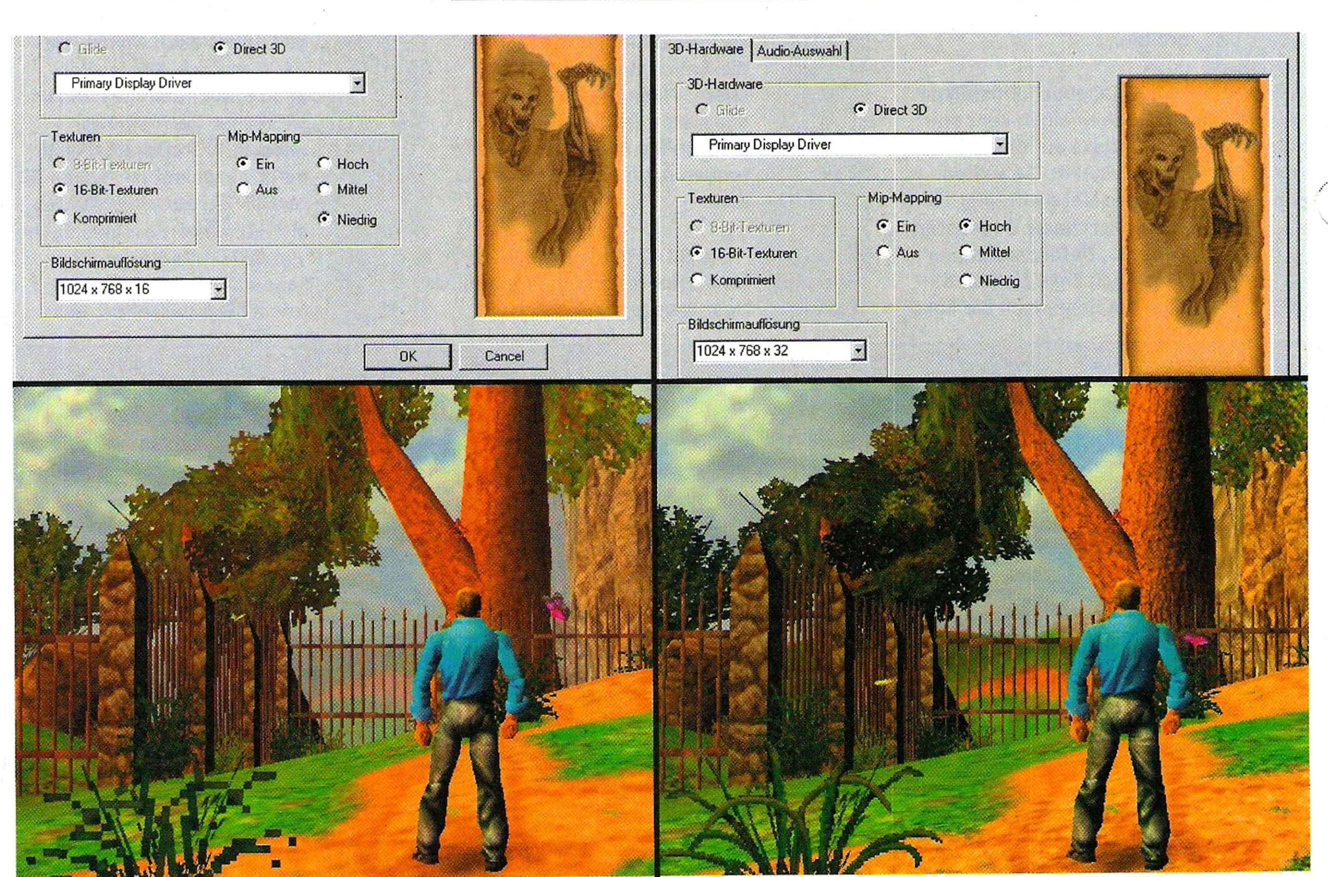
BESCHLEUNIGUNG In der Systemsteuerung können Sie das Dateisystem verändern, um Ultima ein wenig schneller zu machen.

Tipp 3:

Auch bei älteren 3D-Beschleuniger-Karten (Voodoo1, Rage Pro, Riva 128, G200) können Sie das Spiel beschleunigen, indem Sie die niedrigste Detailstufe wählen und die Mip-Mapping-Funktion deaktivieren.

Tipp 4:

Sie können das Spiel noch etwas schneller machen, indem Sie in der Systemsteuerung/System/Eigenschaften von Dateisystem die Einstellung „Netzwerkserver" eingeben. Damit die Änderungen aktiviert werden, müssen Sie allerdings Ihren Rechner neu starten.



DIE LIEBE STECKT IM DETAIL Links sehen Sie Ultima IX mit der niedrigsten Detailstufe, während die rechte Hälfte den höchsten Detailgrad zeigt. Die Unterschiede erkennen Sie besonders gut an den Pflanzen im Vordergrund. Links sind sie stark pixelig, rechts dagegen fein und deutlich erkennbar.

Lesen und lesen lassen!

Wer für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön PC Games oder PC Action ein halbes Jahr kostenlos.



PC Games im Abo:

- **Pünktlich** – Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch** – Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag
- **Prominent** – Europas meistgekauftes PC-Spiele-Magazin



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland: DM 138,-/Jahr; ÖS 900.-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD-Show incite TV (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland: DM 138,-/ Jahr, ÖS 900,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe, ÖS 1.435,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games.

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

☐ 1/2-Jahres-Abo PC Games mit CD-ROM (Art.-Nr.: 2024)

☐ 1/2-Jahres-Abo PC Action mit CD-ROM (Art.-Nr.: 2025)

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games.

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 C 030

Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

Ab 90%
Referenzklasse

Ab 80%
Oberklasse

Ab 70%
Gehobene Mittelklasse

Ab 50%
Mittelklasse

Unter 50%
Unterklasse

Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Marktübersicht - Kaufberatung pur und unglaublich praktisch. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht also von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde - Spiele, vor denen wir nur warnen können. Hier werfen Sie Ihr Geld definitiv zum Fenster raus. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert hingegen Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre - kurzum: hervorragenden Spielspaß. Ein Titel, der nicht nur Maßstäbe in seinem Genre setzt, sondern im Idealfall sogar so gut und neuartig ist, dass er in den folgenden Monaten und Jahren von der Konkurrenz nachgeahmt wird. Hier können Sie ohne Zögern zugreifen.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess" - allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Speziell bei grafiklastigen 3D-Actionspielen, Flugsimulationen sowie Sport- und Rennspielen kann es durchaus vorkommen, dass Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden müssen.

Beispiel: Bei seinem Erscheinen im Jahre 1996 erhielt der MicroProse-Hit *Civilization 2* verdientermaßen eine Wertung von 90% und markierte jahrelang die Spitze der rundenbasierten Strategiespiele - kein ähnliches Spiel konnte ihm das Wasser reichen. Weil vergleichbare, aktuellere Top-Hits wie *Alpha Centauri* (Firaxis) und *Civilization: Call to Power* (Activision) mit besserer Grafik, höherer Komplexität und durchdachterer Steuerung aufwarten, gehört *Civilization 2* mittlerweile „nur" noch in die gehobene Mittelklasse, ist aber als Budgettitel weiterhin kaufenswert.

Die Angabe der **Originalwertung** hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der **Ausgaben-Nummer** können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der **Klassen** wurden alle Titel alphabetisch sortiert. **Zusatz- und Missions-CD-ROMs** sind mit (Z) gekennzeichnet.

Preiskampf

Gut, dass wir verglichen haben: Monat für Monat fahndet die Redaktion für Sie in einem bestimmten Genre nach lohnenden Schnäppchen. Diesmal: Echtzeitstrategie.

SCHNÄPPCHEN DES MONATS

Commandos Director's Cut

COMMANDOS DIRECTOR'S CUT
HINTER FEINDLICHEN LINIEN & IM AUFTRAG DER EHRE

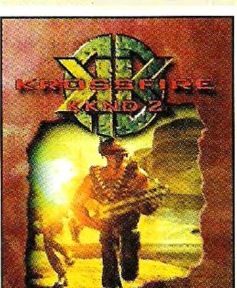
Entwickler: Pyro Studios
Vertrieb: Eidos
Preis: Ca. DM 50,-

Allgemeines
In dem Kombipaket von *Commandos - Hinter feindlichen Linien* und *Commandos - Im Auftrag der Ehre* lenken Sie sechs Elitesoldaten durch die Wirren des Zweiten Weltkriegs. Höchst anspruchsvolle und nervenaufreibende Echtzeittaktik.

Besonderheiten
Enthält Zusatzmissionen und eine nicht spielbare Version von *Commandos 2*.

Test
PC Games 07/97, 91%

KKND 2 - Krossfire



Entwickler: Melbourne House
Vertrieb: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 30,-

Allgemeines
Anspruchsvolle Echtzeitstrategie mit einer sehr kühlen Atmosphäre. Technisch und spielerisch kaum von der *Command & Conquer*-Serie zu unterscheiden.

Besonderheiten
Schon der zweite Teil beendete die *KKND*-Serie.

Test
PC Games 07/98, 76%

Akte Europa



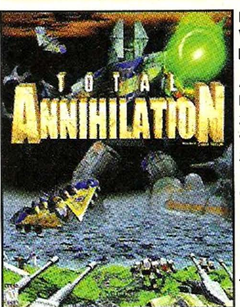
Entwickler: Virtual X-Citement
Vertrieb: Eidos
Preis: Ca. DM 30,-

Allgemeines
Eines der ersten Pseudo-3D-Schlachtfelder, ausführliche Hilfefunktionen und ein herausragender Mehrspielermodus empfehlen das Spiel für kleine Netzwerke.

Besonderheiten
Akte Europa stammt aus der Premier Collection von Eidos.

Test
PC Games 11/97, 76%

Total Annihilation



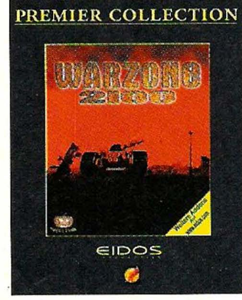
Entwickler: Cavedog
Vertrieb: GT Replay
Preis: Ca. DM 40,-

Allgemeines
Das futuristische 3D-Echtzeitstrategiepiel wurde zwar weltweit mit über 50 Auszeichnungen bedacht, zum Mega-Seller hat es das Spiel dennoch nicht geschafft.

Besonderheiten
Diese Version enthält keine der zahlreichen Zusatz-CDs.

Test
PC Games 11/97, 84%

Warzone 2100



Entwickler: Pumpkin Studios
Vertrieb: Eidos
Preis: Ca. DM 40,-

Allgemeines
Die Missionen in *Warzone 2100* sind leider nicht annähernd so genial wie das Fahrzeugkonzept, das unendlich viele Strategien ermöglicht.

Besonderheiten
Zu *Warzone 2100* gibt es weitere Add-Ons im Internet.

Test
PC Games 05/99, 82%

Referenzklasse

Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 90% und 100% bekommen würden.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Ageof Empires 2:Ageof Kings	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	92	11/99
Anno1602: Erschaffung einer neuen Welt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Civilization:Call to Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Commandos	Echtzeittaktik	PyroStudios	91	07/98
Commandos: Im Auftragder Ehre	Echtzeittaktik	PyroStudios	92	05/99
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	91	10/99
Driver	Rennspiel	ReflectionsInteractive	90	11/99
Dungeon Keeper2	Echtzeitstrategie	Bullfrog	90	08/99
Earth 150	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive Polen	92	12/99
F1 Racing Simulation	Formel1-Simulation	UbiSoft	95	01/98
FIFA2000	Fußball-Simulation	EA Sports	92	12/99
FIFA99	Fußball-Simulation	EA Sports	91	01/99
Frankreich98:Die Fußball WM	Fußball-Simulation	EA Sports	94	06/98
Grand PrixLegends	Formel1-Simulation	Papyrus	92	11/98
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99
Jagged Alliance2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
NBA Live 2000	Basketball-Simulation	EA Sports	91	01/00
NBALive99	Basketball-Simulation	EA Sports	93	01/99
NHL 2000	Eishockey-Simulation	EA Sports	90	11/99
NHL 99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	12/98
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	EmpireInteractive	90	12/98
Pro Pinball: Timeshock!	Flipper	Empire Interactive	92	07/97
RacingSimulation2	Formel1-Simulation	UbiSoft	91	11/98
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90	10/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98
The DarkProject:Der Meisterdieb	Action-Adventure	Looking Glass	94	02/99
TheSims	Aufbaustrategie	Maxis	90	03/00
Tomb Raider 4:The Last Revelation	Action-Adventure	CoreDesign	91	01/00
Unreal Tournament	3D-Action	Epic Games	92	09/99
Wheelof Time	3D-Action	LegendEntertainment	90	01/00
WingCommander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98

Oberklasse

Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 80% und 89% bekommen würden.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Age of Empires	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	94	11/97
Age of Empires: Der Aufstieg Roms (Z)	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	83	12/98
Ageof Wonders	Rundenstrategie	Triumph Studios	80	01/00
Alpha Centauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Alpha Centauri: Alien Crossfire (Z)	Rundenstrategie	Firaxis	85	02/00
Anno1602:NeueInseln, neueAbenteuer ( )	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoss 2	Fußballmanager	Ascaron	88	09/97
Anstoss 2 - Verlängerung(Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Anstoss 3 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Ascaron	86	03/00
ArmoredFist3	Panzersimulation	NovaLogic	81	12/99
Baldur'sGate	Rollenspiel	BioWare	87	02/99
Baldur's Gate:Die Legenden der Schwertküste(Z)	Rollenspiel	BioWare	82	06/99
Battlezone2	Action-Strategie	Pandemic Studios	86	1 /99
Blade Runner	Adventure	estwood	92	01/98
Caesar3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
CART Precision Racing	Cart-Simulation	TerminalReality	87	03/98
Catan - Die ersteInsel	Brettspielumsetzung	Funatics	83	12/99
Colin McRae Rally	Rallye-Simulation	Codemasters	87	10/98
Comanche 3	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	05/97
Comanche Gold	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	07/98
Command & Conquer2: AlarmstufeRot	Echtzeitstrategie	Westwood	90	1 /96
Command& Conquer2: AlarmstufeRot:Gegenangriff(Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	90	06/97
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	88	11/97
Command & Conquer 3:TiberianSun	Echtzeitstrategie	Westwood	88	10/99
Command & ConquerGold	Echtzeitstrategie	Westwood	88	05/97
Command & Conquer: Der Ausnahmezusland (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	04/96
Conflict:Freespace - The Great War	Weltraum-Action	Volition Inc.	86	08/98
Creatures 3	KünstlichesLeben	Cyberlife	81	01/00
Darkstone	Rollenspiel	Delphine Software	83	10/99
Der Industriegigant Gold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
Der Industriegigant-Expansion Set (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
Der Verkehrsgigant	Aufbaustrategie	JoWood	81	04/00
Descent 3	3D-Action	OutrageEntertainment	80	08/99
Descent 3: Mercenary(Z)	3D-Action	Outrage	80	0 /00
Diablo	Rollenspiel	Blizzard	90	02/97
Diablo: Hellfire(Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Die Siedler 2	Aufbaustrategie	BlueByte	91	06/96
Die Siedler 2 - MissionCD (Z)	Aufbaustrategie	BlueByte	89	02/97
Die Siedler 2 Gold Edition	Aufbaustrategie	BlueByte	91	06/96
Die Siedler 3	Aufbaustrategie	BlueByte	88	01/99
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	84	11/99
Die Siedler 3 - Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	BlueByte	80	05/99
DieVölker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
DieVölker MissionPack(Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/99
Diplomacy	Brettspi elumsetzung	MicroProse	68	02/00
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	88	07/99
DungeonKeeper	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	07/97
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
Edgar Torronteras' Extreme Biker	Motocrossspiel	Deibus Studios	83	12/99
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EA Sports	93	01/98
Final Fantasy 8	Rollenspiel	SquareSoft	84	03/00
Flight Simulator 2000	Zivile Flugsimulation	Microsoft	80	11/99
Forsaken	3D-Action	ProbeEntertaiment	90	05/98
Freespace 2	Weltraum-Action	VolitionInc.	84	01/00
Gabriel Knight3	Adventure	Sierra Studios	80	01/00
Gex3D: Enterthe Gecko	Jump&Run	CrystalDynamix	89	07/98
GP500	Motorrad-Simulation	Beam Software	83	10/99
Grand rix2	Formel-1-Simulation	MicroProse	92	04/96
Grand Prix World	Wirtschaftssimulation	MicroProse	80	04/00
Grand Theft Auto	Action	DMA	80	01/98
Grand TheftAuto2	Action	Rockstar	86	12/99
Half-Life (dt.)	3D-Action	Valve	91	12/98
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Valve	89	01/00
Heretic 2	3D-Action	RavenSoftware	85	01/99
Heroes of Might & Magic 3	Rundenstrategie	3DO Studios	81	06/99
Homeworld	3D-Echtzeitstrategie	RelicEntertainment	89	11/99
Hype - T TimeQuest	Action-Adventure	UbiSoft	82	01/00
Imperium Galactica	Aufbaustrategie	DigitalReality	81	03/00
Incubation	Rundenstrategie	BlueByte	92	11/97
Incubation Mission Pack (Z)	Rundenstrategie	BlueByte	92	05/98
IndianaJones undder Turmvon Babel	Action-Adventure	LucasArts	80	01/00
Käfer Total	Rennspiel	Xpiral	82	04/00
Kicker Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	11/99
Kurt - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
LinksLS 1998 Edition	Golfsimulation	Access	89	10/97
Links LS 2000	Golfsimulation	Access	89	01/00
Links LS 99	Golfsimulation	Access	89	03/99
Lords of Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
M1Tank Platoon2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
Madden NFL 99	Football-Simulation	EA Sports	83	02/99
MDK	3D-Action	ShinyEntertainment	94	04/97
MechWarrior 3	Kampfrobotersimulation	ZipperInteractive	82	07/99
Messiah	Action-Adventure	Origin	87	02/00
MetalFatigue	Echtzeitstrategie	Zono	83	04/00
MidtownMadness	Rennspiel	Angel Studios	83	07/99
MiG Alley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
Monkey Island 3:The Curseof MonkeyIsland	Adventure	LucasArts	88	01/98
Motocross Madness	Motocross-Simulation	Rainbow Studios	87	10/98
Nice2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
NBALive98	Basketball-Simulation	EA Sports	90	01/98

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
NeedforSpeed3	Rennspiel	Electronic Arts	89	11/98
Need forSpeed4	Rennspiel	ElectronicArts	84	08/99
NHL 98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
Nocturne	Action-Adventure	Terminal Reality	87	12/99
Nox	Rollenspiel	Westwood	82	03/00
Oddworld: Abe's Exodus	Jump&Run	OddworldInhabitants	80	01/99
Outcast	Action-Adventure	Appeal	84	08/99
PanzerElite	Panzersimulation	WingsSimulations	83	11/99
PanzerGeneral 4 - WesternAssault	Rundenstrategie	SSI	80	11/99
Pharao	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/99
PlanescapeTorment	Rollenspiel	BlackIsle	84	02/00
Populous3: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Populous3:UnentdeckteWelten(Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
Prince of Persia3D	Action-Adventure	Red Orb	80	11/99
Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	Cunning Developments	82	02/00
ProPinball:TheWeb	Flipper	EmpireInteractive	90	01/96
RainbowSix	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	86	11/98
Rally Championship Edition2000	Rallye-Simulation	Magnetic Fields	86	01/00
Rayman 2 - The GreatEscape	Jump&Run	UbiSoft	88	12/99
RedBaron2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Requiem	3D-Action	CycloneStudios	85	04/99
Revenant	Action-Rollenspiel	Cinematix	80	12/99
Re-Volt	Rennspiel	AcclaimStudiosLondon	86	10/99
RogueSpear	Action	Redstorm Entertainment	81	11/99
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions (Z)	Wirtschaftssimulation	Chris Sawyer	80	12/99
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	SierraStudios	85	03/
SegaRally2	Rally-Simulation	SegaPC	80	12/99
Septerra Core	Rollenspiel	Valkyrie Studios	80	01/00
ShadowCompany	Echtzeittaktik	SinisterGames	89	11/99
Silver	Rollenspiel	SpiralHouse	81	05/99
Star Trek:Starfleet Command	Echtzeitstrategie	Interplay	92	09/99
StarCraft:BroodWar (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
Superbike 2000	Motorrad-Simulation	Milestone	87	04/00
Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Milestone	86	04/99
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	Housemarque	84	01/00
SWAT 3:Close Quarters Battle	Action-Strategie	SierraStudios	85	02/00
System Shock 2	Action-Adventure	LookingGlass	89	10/99
Tiger Woods 99	Golfsimulation	EA Sports	87	11/98
Tonic Trouble	Jump&Run	UbiSoft	81	01/00
TotalAir War	Flugsimulation	DigitalImage Design	87	11/98
Total Annihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
Turok 2: Seeds Of Evil	3D-Action	Iguana	83	02/99
Ultima9: Ascension	Rollenspiel	Origin	85	02/00
Unreal	3D-Action	EpicGames	92	08/98
Unreal:ReturntoNa Pali	3D-Action	Legend Entertainment	83	08/99
USAF	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	80	02/00
WarCraft 2 Expansion Disk (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	86	07/96
WarCraft2:Tidesof Darkness	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	02/96
Wargasm	Action-Simulation	DigitalImageDesign	88	01/99
X:Beyondthe Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	Totally Games	88	05/99

Gehobene Mittelklasse

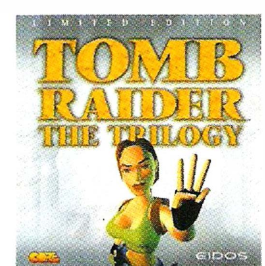
Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 70% und 79% bekommen würden.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Abomination	Strategie	Hothouse	76	11/99
ActualceHockey 2	Eishockey-Simulation	Gremlin	72	07/99
Actua Pool	Billard-Simulation	Gremlin	77	07/99
Addiction Pinball	Flipper	Team 17	86	03/98
AirlineTycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
Airline Tycoon: First Class(Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
Aliensvs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Armored Fist 2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
Austin Powers - Operation: Trivia	Quizspiel	BerkeleySystems	71	12/99
Ballsof Steel	Flipper	Wildfire Studios	80	02/98
Baphomets Fluch2	Adventure	Revolution Software	85	10/97
Bundesliga2000 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	74	12/99
Bundesliga Manager 97	Fußballmanager	Software 2000	87	12/96
Bundesliga Manager 98	Fußballmanager	Software2000	81	10/98
Bundesliga Stars 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	78	09/99
Castrol HondaSuperbike World Championship	Motorrad-Simulation	TequeInteractive	74	08/98
C ssmaster7000	Schach	Mindscape	75	01/00
Civilization 2	Rundenstrategie	MicroProse	90	05/96
Civilization 2: Fantasy Worlds (Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Civilization 2: Test of Time	Rundenstrategie	MicroProse	79	11/99
CloseCombat	Echtzeitstrategie	Atomic Games	78	02/00
CombatFlightSimulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
Conflicts in Civilization	Rundenstrategie	MicroProse	75	02/97
Conquest ofthe NewWorld	Rundenstrategie	Quicksilver	82	07/96
Constructor	Aufbaustrategie	Studio 3	78	10/97
Creatures 2	Künstliches Leben	Cyberlife	-	10/98
Croc: Legend of the Gobbos	Jump&Run	ArgonautSoftware	86	03/98
DarkReign	Echtzeitstrategie	Activision	85	11/97
Dark Reign Expansion Set (Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
DarkSecretsof Africa	Action-Rollenspiel	New Generation Software	73	10/99
DeathtrapDungeon	Action-Adventure	EidosInteractive	82	07/98
Delta Force	Action-Strategie	NovaLogic	79	12/98
DemolitionRacer	Rennspiel	Pitbull Syndicate	71	02/00
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
Der Industriegigant	Aufbaustrategie	JoWood	77	08/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Die24 StundenvonLe Mans	Rennsimulation	Eutechnyx	74	02/00
Diebythe Sword	Action-Adventure	Treyarch Invention	86	05/98
Dieby theSwordAdd-On (Z)	Action-Adventure	Treyarch Invention	78	01/99
Die Fugger 2	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	81	05/96
Discworld2: Vermutlich vermißt...?!	Adventure	Psygnosis	83	12/96
DisneysTarzan	Jump&Run	EurocomEntertainment	70	03/00
Dominion: StormoverGIFT3	Echtzeitstrategie	ION Storm	81	08/98
DSF Golf99	Golfsimulation	Sierra Sports	70	09/99
Dune2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
DynastyGeneral	Rundenstrategie	SSI	83	11/98
European Air War	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
ExtremeAssault	Action-Simulation	BlueByte	92	06/97
F-16 Aggressor	Flugsimulation	General SimulationsInc.	70	05/99
F-16 Multirole Fighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22 Lightning3	Flugsimulation	NovaLogic	78	09/99
F-22Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
F-22 RedSeaOperations(Z)	Flugsimulation	DigitalImage Design	72	08/98
Falcon4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
FIFASoccer97	Fußball-Simulation	EA Sports	88	01/97
Final Fantasy 7	Rollenspiel	SquareSoft	75	08/98
Flanker2.0	Flugsimulation	Eagle Dynamics	70	0 /00
Floyd	Adventure	AdventureSoft	80	12/97
Fly!	Zivile Flugsimulation	Terminal Reality	70	09/99
Flying Corps Gold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
FlyingSaucer	UFO-Simulation	PostLinear	75	05/98
Formel 1	Formel-1-Simulation	BizarreCreations	90	05/97
Formel 1 '97	Formel-1-Rennspiel	BizarreCreations	85	04/98
Formel Eins 99	Formel-1-Simulation	Studio33	70	02/00
Frogger	Jump&Run	SCEE Cambridge	74	02/98
Fußball international2000	Fußball-Simulation	Rage	74	11/99
Gabriel Knight 2	Adventure	SierraStudios	88	02/96
Gangsters:Organisiertes Verbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse	77	01/99
Gorky 17	Action-Rollenspiel	Metropolis	78	12/99
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
GrandTheft Auto:London1969(Z)	Action	DMA	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	Vis Interactive	80	11/98
Havea N.I.C.E day	Rennspiel	Synetic	87	02/97
Heartof Darkness	Jump&Run	AmazingStudios	80	08/98
HeavyGear	Kampfrobotersimulation	Activision	74	01/98
Heavy Gear 2	Kampfrobotersimulation	Activision	76	08/99
Hercules	Action	DisneyInteractive	78	12/97

Tomb Raider Trilogy

Laras Jugenderinnerungen

■ PREIS **Ca. DM 50,-** ■ USK **Ab 16 Jahren**
■ HERSTELLER **Eidos**



KNACKIG Damals konnte man sich noch satt sehen.

Die *Tomb Raider Trilogy* enthält die Originalversionen von Laras ersten drei Abenteuern. Erforschen und erkunden Sie die Tempelanlagen und Tunnelsysteme aus *Tomb Raider featuring Lara Croft*, suchen Sie den mystischen Dolch von Xian in *Tomb Raider II starring Lara Croft* und finden Sie die vier rätselhaften Artefakte in *Tomb Raider III – Adventures of Lara Croft.* Wer diese Spiele bereits besitzt, kann sich leider über keinerlei Zusatzlevels oder ähnliche Boni freuen.

PREIS-LEISTUNG **Gut**

Trivial Pursuit

Hätten Sie's gewusst?

■ PREIS **Ca. DM 20,-** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**
■ HERSTELLER **ak tronic**



ZEITLOS Fragen zum Allgemeinwissen veralten nicht.

Die multimedial aufbereitete Version des Brettspiel-Quiz *Trivial Pursuit* ist nun für preiswerte 20 Mark erhältlich. Wegen der zeitlosen, keineswegs aber einfachen Fragen und der nach wie vor modernen Oberflächengestaltung ist Hasbro Interactives *Trivial Pursuit* noch immer so aktuell wie zum Ersterscheinungstermin vor über zwei Jahren. Über 1.000 Fragen, die jeweils von Videoclips unterschiedlicher Länge begleitet werden, sorgen für lang anhaltenden Spielspaß. Neben dem herkömmlichen Regeln gibt es das Zeitspiel, das unter Zeitdruck eine vorgegebene Anzahl an Fragen stellt. Bis zu sechs Spieler können jeweils teilnehmen.

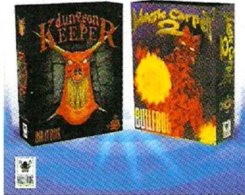
PREIS-LEISTUNG **Sehr gut**

Dungeon Keeper & Magic Carpet

Doppelpack aus Strategie und Action

■ PREIS Ca. DM 40,- ■ USK Ab 12 Jahren
■ HERSTELLER Electronic Arts





BUNT GEMISCHT Die Kombination ist recht ungewöhnlich.

Mit einer ungewöhnlichen Mischung versucht Electronic Arts, die alten CDs von *Dungeon Keeper* und *Magic Carpet* unter die Leute zu bringen. Das Doppelpack enthält beide Vollversionen, auf Boni wie Zusatzmissionen oder die offiziellen Zusatz-CDs wurde jedoch verzichtet. Der erste Titel ist ein grafisch veraltetes, spielerisch aber sehr interessantes Echtzeitstrategiespiel, letzterer ein 3D-Action-Shooter auf fliegenden Teppichen. Einzige Gemeinsamkeit: Peter Molyneux hat die Spiele ersonnen.

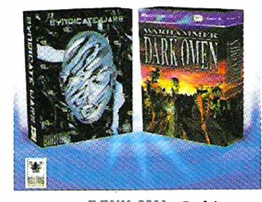
PREIS-LEISTUNG **Gut**

Dark Omen & Syndicate Wars

Echtzeit-Classics von EA

■ PREIS Ca. DM 40,- ■ USK Ab 16 Jahren
■ HERSTELLER Electronic Arts





DENK MAL Beide Spiele haben ihr Genre geprägt.

Noch eine Mischung von EA, diesmal allerdings eine gelungene. Das 3D-Echtzeitstrategiespiel *Warhammer – Dark Omen* und das Echtzeittaktikspiel *Syndicate Wars* wenden sich an besonders hartgesottene Strategen. Vor allem *Syndicate* ist noch heute sein Geld wert: Atemberaubende Grafikeffekte setzen die anspruchsvollen Terroreinsätze des Spielers in Szene.

PREIS-LEISTUNG **Gut**

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Heroes of Might and Magic 2	Rundenstrategie	3DO Studios	78	01/97
Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade (Z)	Rundenstrategie	NewWorldComputing	79	01/00
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	Illusion Softworks	79	09/99
Holiday Island	Aufbaustrategie	Sunflowers	80	12/96
Incoming	Arcade-Action	Rage Software	86	05/98
Interstate 76	Action	Activision	85	06/97
Interstate 76 Nitro Riders (Z)	Action	Activision	85	05/98
Interstate 82	Action	Activison	76	01/00
Jack Nicklaus Golf: Golden Baer Challenge	Golfsimulation	HypnosEntertainment	74	06/99
Jagged Alliance: Deadly Games	Rundenstrategie	Sir-Tech	86	11/96
Jane's F-15	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	82	06/98
Jazz Jackrabbit 2	Jump&Run	EpicGames	84	04/98
Jeff Gordon Racing	Rennspiel	RealSports	76	08/99
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	Innerloop	86	11/97
Judge Dredd Pinball	Flipper	Pin-Ball Games	85	07/98
KA-52 Team Alligator	Hubschraubersimulation	Simis	78	02/00
King's Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86	01/99
KKND 2: Krossfire	Echtzeitstrategie	Melbourne House	76	07/98
Knights & Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura und das Geheimnis des Diamanten	Adventure	Ubi Soft	79	06/99
Lego Rock Raiders	Aufbaustrategie	Data Design Interactive	72	03/00
Links Extreme	Golfspiel	Access Software	71	09/99
Links LS	Golfsimulation	Access	94	10/96
Longbow 2	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	79	01/98
Lords Of Magic Special Edition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
Machines	3D-Echtzeitstrategie	Acclaim Studios	77	05/99
Madden NFL 2000	Football-Simulation	EA Sports	70	12/99
Madden NFL 98	Football-Simulation	EA Sports	87	01/98
Mana – Der Weg der schwarzen Macht	Rundenstrategie	Mythos Games	76	01/99
Manic Karts	Go-Kart-Spiel	Manic Media	84	04/96
Master of Orion 2	Rundenstrategie	MicroProse	88	11/96
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASA Interactive	79	08/98
Micro Machines V3	Rennspiel	Midway	75	08/98
MiG-29 Fulcrum	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	New World Computing	88	06/98
Might & Magic 7: For Blood and Honor	Rollenspiel	New World Computing	73	09/99
Moto Racer 2	Motorrad-Rennspiel	Delphine	79	01/99
Myth	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	81	12/97
Myth 2: Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	74	02/99
Nice 2: Tune up (Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
NBA Basketball 2000	Basketball-Simulation	Radical Entertainment	72	12/99
NBA Live 97	Basketball-Simulation	EA Sports	93	03/97
Nerf Arena Blast	3D-Action	Visionary	77	03/00
NHL Hockey 97	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	12/96
Nuclear Strike	Action	Electronic Arts	75	01/98
Oddworld: Abe's Oddysee	Jump&Run	Oddworld Inhabitants	79	01/98
Official Formula One Racing	Formel-1-Simulation	Lankhor	77	07/99
Omikron: The Nomad Soul	Action-Adventure	Quantic Dream	72	12/99
Outlaws	3D-Action	LucasArts	82	06/97
Outwars	Weltraum-Action	Single Trac	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamix	87	06/98
Panzer General 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	04/99
Pizza Syndicate Mission CD (Z)	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	11/99
POD	Rennspiel	Ubi Soft	84	04/97
Powerpool	Billard-Simulation	Data Becker	72	06/99
Premier Manager 99	Fußballmanager	Gremlin Interactive	77	06/99
Rage of Mages	Rollenspiel	NivalEntertainment	73	01/99
Rage of Mages 2	Rollenspiel	Nival Entertainment	75	08/99
Railroad Tycoon 2: The second Century (Z)	Aufbaustrategie	Take 2	74	06/99
Rainbow Six: Eagle Watch (Z)	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	79	04/99
Rayman's World	Jump&Run	Ubi Soft	70	12/97
Realms of the Haunting	Action	Gremlin Interactive	87	01/97
Recoil	Action	Zipper Interactive	77	05/99
Redline Racer	Rennspiel	Criterion Studios	79	05/98
Rent-A-Hero	Adventure	Neo Software	84	12/98
Rollcage	Rennspiel	Attention to Detail	74	04/99
Rollercoaster Tycoon	Aufbaustrategie	MicroProse	78	04/99
Sabre Ace – Konflikt über Korea	Flugsimulation	EagleInteractive	72	01/98
Schleichfahrt	3D-Action	BlueByte	87	12/96
Sega Rally	Rennsimulation	SegaPC	89	02/97
Sega Worldwide Soccer PC	Fußball-Simulation	SegaPC	89	09/97
Seven Kingdoms 2 – The Frythan Wars	Echtzeitstrategie	Enlight	77	11/99
Shogo: Mobile Armor Division	3D-Action	Monolith	72	12/98
Sid Meier's Gettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity 3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
Skat 3000	Kartenspiel	CreaTeam Software	74	04/99
Slamtilt	Flipper	UDS	82	03/97
Soul Reaver – Legacy of Kain	Action-Adventure	Crystal Dynamix	76	11/99
Spec Ops	Action-Strategie	Zombie	83	06/98
Speed Busters	Rennspiel	UbiSoft	78	02/99
Sports Car GT	Rennsimulation	ImageSpace Inc.	71	07/99
Star Trek: Klingon Honor Guard	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Star Wars: Episode 1: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
Starfleet Academy	Weltraum-Action	Interplay	91	10/97
Starfleet Academy Mission-CD (Z)	Weltraum-Action	Interplay	85	07/98
Starsiege	Kampfrobotersimulation	Dynamix	75	05/99
Street Wars	Aufbaustrategie	Studio 3	77	07/99
Subculture	Action-Simulation	CriterionStudios	83	12/97
Swing	Denkspiel	Software 2000	75	10/97
Swing Plus	Denkspiel	Software 2000	75	09/99
TA: Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
Thandor – Die Invasion	Echtzeitstrategie	Planet 4	76	02/00
The Dig	Adventure	LucasArts	89	01/96
The longest Journey	Adventure	Funcom	74	04/00
The X-Files: The Game	Interaktiver Spielfilm	HyperboleStudios	73	09/98
Theme Hospital	Aufbaustrategie	Bullfrog	81	04/97
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	Bullfrog	75	01/00
Theocracy	Echtzeitstrategie	Phils Laboratories	79	04/00
Time Commando	Action	AdelineSoftware	88	09/96
TOCA 2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCA Touring Car Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
Tomb Raider 3	Action-Adventure	Core Design	90	01/99
Total Annihilation: Core Offensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
TrickStyle	Rennspiel	CriterionStudios	72	12/99
Triple Play 98	Baseball-Simulation	EA Sports	87	08/97
Turok	3D-Action	Iguana	85	11/97
UEFA Champions League	Fußball-Simulation	Eidos	72	05/99
Ultimate Race Pro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	CycloneStudios	84	01/98
Uprising 2: Lead And Destroy	Action-Strategie	CycloneStudios	72	03/99
Urban Assault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
V2000	Action	Grolier Interactive	78	11/98
Virtua Fighter 2	Beat 'em Up	SegaPC	88	11/97
VIVA Football	Fußball-Simulation	Virgin	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	Eden Studios	71	06/99
Warzone 2100	3D-Echtzeitstrategie	PumpkinStudios	82	05/99
Wing Commander 4	Weltraum-Action	Origin	93	04/96
Worms 2	Rundenstrategie	Team 17	77	12/97
Worms Armageddon	Rundenstrategie	Team17	78	04/99
X-COM 3: Apocalypse	Rundenstrategie	MicroProse	86	08/97
X-COM: Interceptor	Rundenstrategie	MicroProse	72	07/98
You don't know Jack	Quizspiel	BerkeleySystems	70	03/98
You don't know Jack 2	Quizspiel	erkeley Systems	72	05/99
Z	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	91	08/96

Mittelklasse

Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 50% und 69% bekommen würden.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
1813 – Völkerschlacht bei Leipzig	Hexagonstrategie	EmpireInteractive	52	12/99
7th Legion	Echtzeitstrategie	MicroProse	61	11/97
A Bug's Life	Jump&Run	DisneyInteractive	51	04/99
AbsolutePinball	Flipper	UDS	75	10/96
Abuse	Action	Crack DotCom	77	06/96
Actua Soccer	Fußball-Simulation	Gremlin	68	04/99
Actua Soccer 2	Fußball-Simulation	Gremlin	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin	70	12/98
Afterlife	Aufbaustrategie	LucasArts	68	09/96
AHx-1	Hubschraubersimulation	PixelMultimedia	72	12/97
Akte Europa	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	76	11/97
Alien Trilogy	3D-Action	ProbeEntertainment	64	01/97
Alone in the Dark 2	Action-Adventure	Infogrames	91	03/94
American Dream	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	62	02/97
Amok	Action	Scavenger	74	01/97
Ancient Evil	Action-Rollenspiel	Silver Lightning	62	07/99
Andretti Racing	Rennsimulation	StormfrontStudios	71	01/98
Anstoß	Wirtschaftssimulation	Ascaron	91	02/94
Apache Havoc	Hubschraubersimulation	Razorworks Studios	65	02/99
Arcade America	Arcade-Action	7th Level	76	04/96
Armor Command	3D-Echtzeitstrategie	BMG Interactive	71	05/98
Army Men	Action-Strategie	3DOStudios	65	07/98
Army Men 2	Action-Strategie	3DOStudios	64	07/99
Army Men in Space	Echtzeittaktik	3DOStudios	65	04/00
Ascendancy	Rundenstrategie	The Logic Factory	92	10/95
Assassin 2015	Action	BlueSky	74	12/96
Autobahn Raser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
Autobahn Raser 2	Rennspiel	Davilex	69	12/99
Axis & Allies	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	63	01/99
Bad Mojo	Adventure	Pulse Entertainment	85	05/96
Baphomets Fluch	Adventure	Revolution Software	85	10/96
Baseball Edition 2000	Baseball-Simulation	InterplaySports	56	07/99
Battle Isle 3: Schatten des Imperiums	Hexagonstrategie	Blue Byte	90	10/95
Battle of Britain	Strategie	Talonsoft	58	10/99
Battleground: Bull Run	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Battlespire	Rollenspiel	Bethesda Softworks	77	03/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Beasts & Bumpkins	Aufbaustrategie	Electronic Arts	74	10/97
Betrayal in Antara	Rollenspiel	SierraStudios	77	08/97
B-Hunter	Action	Midas	52	02/00
Red Racing	Rennspiel	BigRed Software	78	04/96
Biosys	Adventure	Take 2	74	03/99
Black Dahlia	Adventure	Take2	60	05/98
BLAM! Machinehead	Action	Core Design	72	02/97
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
Bleifuss 2	Rennspiel	Milestone	89	11/96
Bleifuss Fun	Rennspiel	Milestone	70	11/97
Bleifuss Rally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Blood and Magic	Denkspiel	Interplay	61	01/97
Boggle CD-ROM	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	65	01/98
Boong!?	Fußballmanager	BletchleyGroup	80	09/96
Braveheart	3D-Echtzeittaktik	Red Lemon	61	09/99
Bug!	Jump&Run	SegaAwayTeam	76	11/96
Bundesliga 99 – Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	67	12/98
Bust-A-Move	Action	Les Bird and Ruben Cabrera	65	04/98
Bust-A-Move 4	Arcade	Cyberfront	65	02/00
Caesar 2	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/95
Capitalism	Wirtschaftssimulation	EnlightStudios	86	12/95
Castrol Honda Superbike 2000	Rennspiel	Teque Interactive	66	10/99
Caveland	Wirtschaftssimulation	CDV	70	02/97
Centipede	Arcade-Action	Hasbro Interactive	54	01/99
Chaos Gate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
Chasm: The Rift	Arcade-Action	ActionFormsLtd.	78	12/97
Chronicles of the Sword	Adventure	Synthetic Dimensions	81	05/96
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	HavasInteractive	63	01/98
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	Echtzeittaktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	56	02/99
Combat Chess	Schach	Empire	80	01/98
Command & Conquer	Echtzeitstrategie	WestwoodStudios	90	09/95
Conquerer	Strategie	Havas Interactive	80	01/96
Corp Wars	Hexagonstrategie	SierraStudios	59	08/98
Creatures	Künstliches Leben	Cyberlife	86	12/96
Croc 2	Jump&Run	Argonaut	79	04/00
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
Daggerfall – Die Schriften der Weisen	Adventure	Bethesda Softworks	87	12/96
Dark Colony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
Dark Colony: Council Wars (Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
Dark Earth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
Dark Rift	Action	VicTokai	60	04/98
Dark Vengeance	Action-Adventure	Reality Bytes	56	03/99
Darklight Conflict	Weltraum-Action	Rage Software	71	05/97
Das fünfte Element	Action-Adventure	Kalisto	62	11/98
Das Hexagon Kartell	U-Boot-Simulation	Ascaron	91	01/97
Das Rätsel des Master Lu	Adventure	SanctuaryWoods	90	05/96
Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva	Rollenspiel	Attic	85	02/97
Daytona USA	Rennspiel	SegaPC	80	12/96
Daytona USA Deluxe	Rennspiel	SegaPC	62	12/97
Deadlock	Rundenstrategie	Accolade	71	12/96
Deadlock 2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
Deadly Tide	Shoot 'emUp	Rainbow Studios	75	11/96
Death Rally	Rennspiel	Apogee	72	01/97
Der Planer 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood	77	11/96
Der Planer 2 – Missionen (Z)	Wirtschaftssimulation	Greenwood	77	02/97
Der Ring der Nibelungen	Adventure	Arxel Tribe	70	12/98
Descent 2	Weltraum-Action	ParallaxSoftware	91	05/96
Destruction Derby	Rennspiel	ReflectionsInteractive	85	01/96
Destruction Derby 2	Rennspiel	Reflections Interactive	72	01/97
Dethkarz	Rennspiel	Beam Software	72	12/98
Die große Schlacht um Waterloo	Hexagonstrategie	Empire	64	04/97
Down in the Dumps	Adventure	PhilipsMedia	85	01/97
Dreamteam 97	Fußballmanager	Bletchley Group	80	03/97
DSF Football	Football-Simulation	SierraSports	70	12/97
DSF Fußballmanager	Fußballmanager	SierraSports	71	04/97
DSF Fußballmanager 98	Fußballmanager	SierraSports	64	08/98
DSF Golf	Golfsimulation	SierraSports	70	10/97
Dunkle Manöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
Earth 2140	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	69	07/97
Earth 2140 Mission Pack (Z)	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	69	10/97
Earthworm Jim	Jump&Run	Activision	90	03/96
Earthworm Jim 2 + 1	Jump&Run	RainbowArts	90	04/96
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	63	01/00
Eastern Front	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Ecstatica	Action-Adventure	Psygnosis	80	04/97
EF 2000 Tactcom	Flugsimulation	DigitalImage Design	84	02/97
Elisabeth I.	Wirtschaftssimulation	Ascaron	79	08/96
Emergency	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	64	06/98
Enemy Nations	Echtzeitstrategie	Windward Studios	74	04/97
Euro 96	Fußball-Simulation	Gremlin	81	07/96
Excessive Speed	Rennspiel	Chaos Works	59	01/99
Exhumed	Action	LobotomySoftware	71	08/97
Expendable	Action	RageSoftware	68	06/99
Extreme-G 2	Rennspiel	Probe Entertainment	60	03/99
F/A-18 Hornet 3.0	Flugsimulation	Graphic Simulations	72	10/97
F1 Manager 96	Wirtschaftssimulation	Software 2000	86	05/96
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software 2000	72	11/97
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	Digital Integration	72	10/97
F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	DigitalImage Design	87	01/98
F-22 Lightning 2	Flugsimulation	NovaLogic	70	12/96
Fallen Haven	Rundenstrategie	Interactive Magic	67	04/97
Fast Attack	U-Boot-Simulation	Not-So-Silent Running	82	05/96
Fields of Fire	Echtzeitstrategie	Empire	53	10/98
FIFA Soccer 96	Fußball-Simulation	EA Sports	94	01/96
FIFA Soccer Manager	Fußballmanager	EA Sports	62	08/97
Fighting Force	Action	CoreDesign	60	05/98
Final Liberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
Firefight	Action	EpicGames	70	08/96
Flashpoint Korea (Z)	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	84	01/97
Fleet Command	Echtzeittaktik	Jane's CombatSimulations	64	07/99
Flight Simulator 98	ZivileFlugsimulation	Microsoft	72	12/97
Flight Simulator für Windows 95	ZivileFlugsimulation	Microsoft	77	01/97
Flight Unlimited 2	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	66	03/98
Flight Unlimited 3	Zivile Flugsimulation	LookingGlass	60	12/99

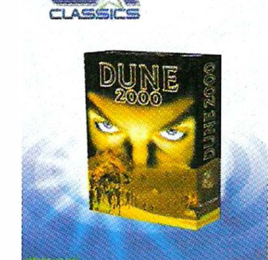
Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Flip Out!	Arcade-Action	Gametek	60	04/97
Flottenmanöver	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	74	02/97
Flughafen Manager	Aufbaustrategie	Krisalis	76	04/00
Flying Corps	Flugsimulation	Rowan	82	03/97
Football Pro 97	Football-Simulation	SierraSports	81	04/97
Force 21	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	56	09/99
Ford Racing	Rennspiel	Elite Systems	62	02/00
Formula Karts	Gokart-Simulation	SegaPC	74	09/97
Fragile Allegiance	Rundenstrategie	Gremlin Interactive	76	01/97
Fritz 6	Schach	ChessBase	62	02/00
FX Fighter Turbo	Beat 'emUp	ArgonautSoftware	74	03/97
Gazillionaire Deluxe	Rundenstrategie	MagellanInt.	59	10/97
Gearheads	Denkspiel	PhilipsMedia	77	06/96
Gene Wars	Echtzeitstrategie	Bullfrog	70	10/96
Genetic Evolution	Echtzeitstrategie	Egmont Interactive	55	12/98
Global Domination	3D-Echtzeittaktik	Psygnosis	51	02/99
Glover	Jump&Run	Interactive Studios	60	02/99
G-Nome	Action	7th Level	69	04/97
Grand Prix 500 ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
Grand Prix Manager	Wirtschaftssimulation	MicroProse	84	01/96
Grand Prix Manager 2	Wirtschaftssimulation	MicroProse	71	02/97
Grand Touring	Rennsimulation	Empire	66	02/99
Greg Norman Ultimate Challenge Golf	Golfsimulation	FriendlySoftware	71	08/96
Gruntz	Denkspiel	NBG	63	04/99
Gubble	Denkspiel	COV	70	05/97
Hangsim	Flugsimulation	Wilco Publishing	55	02/00
Hardwar	Weltraum-Action	Gremlin Interactive	61	11/98
Harpoon Classic 97	Strategie	InteractiveMagic	65	02/97
Hattrick	Wirtschaftssimulation	Ikarion	91	07/95
Have a N.I.C.E. day! Track Pack (Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
Hellbender	Action	TerminalReality	74	11/96
Hell-Copter	Action	DragoEntertainment	68	06/99
Heroes of Might and Magic	Rundenstrategie	NewWorld Computing	78	12/95
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	67	01/98
Hexplore	Weltraum-Action	HeliovisionsProductions	71	07/98
High Tech Start Up	Wirtschaftssimulation	Montecristo	61	02/00
Hunter Hunted	Action	SierraStudios	70	01/97
iF/A-18 E	Flugsimulation	InteractiveMagic	62	11/98
Imperialismus	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/97
Imperialismus 2	Rundenstrategie	The LearningCompany	70	05/99
Imperium Galactica	Rundenstrategie	GT Interactive	56	06/97
Indy Racing	IndyCar-Simulation	ABCInteractive	75	07/98
IndyCar Racing 2.0	IndyCar-Simulation	Papyrus	79	01/96
International Rally Championship	Rennsimulation	Orange Entertainment	86	12/97
Iron & Blood	Action	Take2 Interactive	60	06/97
Israeli Air Force	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	68	11/98
I-War	Weltraum-Action	Particle Systems	89	01/98
I-War Special Edition	Weltraum-Action	Particle Systems	66	12/99
Jack Nicklaus Golf 4: Golden Bear Edition	Golfsimulation	Eclipse	81	05/97
Jack Nicklaus Golf 5	Golfsimulation	Eclipse	67	03/98
Jack Orlando	Adventure	TopWare Interactive	70	10/97
Jagged Alliance	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	07/95
Jetfighter 3	Flugsimulation	MissionStudios	76	02/97
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998	Formel-1-Rennspiel	MidasInteractive	71	10/98
K.O. Boxing	Boxsimulation	DataBecker	63	09/99
Karma	Denkspiel	Navigo	65	09/96
Kick Off 98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
KKND	Echtzeitstrategie	Melbourne House	88	03/97
KKND Xtreme	Echtzeitstrategie	Melbourne House	78	03/98
Krazy Ivan	Action	Perfect Entertainment	74	12/96
Land der Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
Lands of Lore 2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
Leisure Suit Larry 7: Yacht nach Liebe	Adventure	SierraStudios	76	01/97
Leisure Suit Larry's Casino	Glücksspiele	SierraStudios	70	07/98
Lemmings for Windows 95	Denkspiel	Psygnosis	79	05/96
Leviathan: The Tone Rebellion	Echtzeitstrategie	The Logic Factory	87	11/97
Little Big Adventure 2	Action-Adventure	AdelineSoftware	87	09/97
Lomax	Action	Psygnosis	60	06/97
Lords of the Realm 2	Rundenstrategie	Impressions	71	01/97
Lords of the Realm 2 Add-On (Z)	Rundenstrategie	Impressions	73	09/97
Lost Vikings 2: Norse by Norsewest	Action	Interplay	81	05/97
M.A.X. - Mechanized Assault & Exploration	Rundenstrategie	Interplay	89	01/97
M.A.X. 2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
M.I.A. Missing in Action	Action	Simis	60	09/98
Machine Hunter	Action	Eurocom	72	09/97
Mad TV 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood	71	02/97
Madden NFL 97	Football-Simulation	ElectronicArts	82	12/96
Mag!	Wirtschaftssimulation	Greenwood	76	04/96
Mageslayer	Action	Raven Software	61	12/97
Magic Carpet 2: Netherworlds	3D-Action	Bullfrog	92	11/95
Magic: The Gathering	Kartenspiel	MicroProse	74	05/97
Magic: The Gathering - Duels of Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
Mah Jongg	Denkspiel	Data Becker	62	02/99
Manxx TT	Motorrad-Rennspiel	Sega PC	65	12/97
Marble Drop	Denkspiel	Maxis	62	06/97
Martini Racing	Rennspiel	Milestone	81	08/96
Mass Destruction	Action	NMSSoftware	71	10/97
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
MechWarrior 2: Mercenaries	Kampfrobotersimulation	Activision	85	12/96
Mega Race 2	Rennspiel	Cryo Interactive	68	10/96
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood	61	06/98
Microsoft Golf 1998 Edition	Golfsimulation	FriendlySoftware	69	06/98
Microsoft Golf 99	Golfsimulation	Friendly Software	62	06/99
Millennia	Strategie	Gametek	78	01/96
Missionforce: Cyberstorm	Hexagonstrategie	Havas Interactive	83	08/96
Monopoly WM-Edition	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	62	06/98
Monster Truck Madness	Rennspiel	Terminal Reality	76	11/96
Monster Truck Madness 2	Rennspiel	Terminal Reality	71	06/98
Monster Trucks	Rennspiel	Psygnosis	78	09/97
Moto Racer	Motorrad-Rennspiel	Delphine	86	06/97
MS Golf 3.0	Golfsimulation	Microsoft	67	12/96
My Friend Koo	Action	ICE	50	04/98
NASCAR Racing 1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCAR Racing 2	NASCAR-Simulation	Papyrus	70	02/97
NASCAR Racing 3	NASCAR-Simulation	Papyrus	55	12/99
Nations WWII Fighter Command	Flugsimulation	Psygnosis	53	11/99
Nato Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	80	01/97
NBA Action 98	Basketball-Simulation	SegaSports	80	03/98
NBA Full Court Press	Basketball-Simulation	Beam Software	69	02/97
NBA Hangtime	Basketball-Simulation	Midway	79	04/97
NBA Inside Drive 2000	Basketball-Simulation	HighVoltage Software	67	10/99
NBA Live 96	Basketball-Simulation	EA Sports	93	04/96
Need for Speed 2	Rennspiel	ElectronicArts	66	06/97
Need for Speed 2: Special Edition	Rennspiel	Electronic Arts	60	12/97
Need for Speed: Special Edition	Rennspiel	ElectronicArts	88	09/96
Netstorm: Islands at War	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
NHL Championship 2000	Eishockey-Simulation	RadicalEntertainment	52	12/99
NHL Hockey 96	Eishockey-Simulation	EASports	89	12/95
Nightlong	Adventure	Team17	75	11/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Nihilist	Weltraum-Action	Bits Corporation	70	10/96
North vs. South	Rundenstrategie	InteractiveMagic	71	05/99
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
Outpost 2: Divided Destiny	Echtzeitstrategie	SierraStudios	59	11/97
Pandemonium	Jump&Run	CrystalDynamix	91	06/97
Panzer Commander	Panzersimulation	UltimationInc.	69	07/98
Panzer Dragoon	Shoot 'emUp	SegaPC	85	02/97
Panzer General 2	Hexagonstrategie	SSI	84	03/96
Pax Imperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
Pazifik Admiral	Rundenstrategie	Mindscape	76	10/97
Perfect Weapon	Action	GrayMatter	70	10/97
Perry Rhodan: Operation Eastside	Rundenstrategie	Spellbound	67	03/98
Pete Sampras Tennis 97	Tennis-Simulation	Codemasters	72	09/97
PGA European Tour	Golfsimulation	EA Sports	87	05/96
PGA Tour Golf 96	Golfsimulation	EA Sports	87	12/95
PGA Tour Pro	Golfsimulation	EASports	84	08/97
Pinball	Flipper	Maxis	81	04/97
Piraten: Käptn's Quest	Strategie	Discovery Channel	61	05/98

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Player Manager	Fußballmanager	Anco	56	07/99
POD - Back to Hell	Rennspiel	UbiSoft	50	03/98
Pole Position CD-ROM	Wirtschaftssimulation	Ascaron	83	06/96
Power F1	Formel-1-Simulation	TequeLondon	69	02/97
Powerboat Racing	Powerboat-Rennspiel	Promethean Designs	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	Ratbag	68	01/99
Premier Manager 97	Fußballmanager	Gremlin Interactive	76	08/97
Pro 18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Project Paradise	Action	Ikarion	78	03/97
Puma Street Soccer	Fußball-Simulation	Sunsoft	63	09/99
Puzz-3D - Notre Dame de Paris	Denkspiel	HasbroInteractive	76	01/98
Puzzle Bobble	Arcade	Cyberfront	65	12/99
Queen: The Eye	Action-Adventure	Electronic Arts	72	01/98
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Rollenspiel	Sierra Studios	69	03/99
Railroad Tycoon 2	Aufbaustrategie	PoptopSoftware	69	12/98
Rallye Racing 97	Rennsimulation	Europress	81	11/96
Rama Rendezvous im Weltraum	Adventure	SierraStudios	77	12/96
Ran Soccer	Fußball-Simulation	Greenwood	79	01/96
ran Trainer 2	Fußballmanager	Greenwood	79	02/96
Rayman	Jump&Run	UbiSoft	87	01/96
Rebel Assault	Weltraum-Action	LucasArts	91	01/94
Rebel Assault 2	Weltraum-Action	LucasArts	83	01/96
Red Jack - Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Renegade Racers	Rennspiel	PrometheanDesigns	68	04/00
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73	10/97
Return Fire	Action	Williams Entertainment	81	07/96
Risiko	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	73	02/97
Risiko 2	Rundenstrategie	MicroProse	76	04/00
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
Rising Sun	Strategie	Talonsoft	51	04/00
Rival Realms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	CryoInteractive	61	12/98
Road Rash	Motorrad-Rennspiel	ElectronicArts	81	11/96
RoboRumble	3D-Echtzeittaktik	TopWare Interactive	70	08/98
Rocket Jockey	Action	RocketScienceGames	70	12/97
Rogue Squadron	Weltraum-Action	Factor 5	60	02/99
Saga	Echtzeitstrategie	CryoInteractive	71	04/99
Sam & Max	Adventure	LucasArts	93	01/94
Sandwarriors	Action	Gremlin Interactive	71	07/97
Sanitarium	Adventure	ASCGames	70	11/98
Savage Arena	Action	Rage Software	50	07/99
Schlachten der Weltgeschichte	Rundenstrategie	Talonsoft	64	08/97
Scotland Yard	Brettspielumsetzung	Ravensburger Interactive	58	01/99
Scrabble	Denkspiel	AzurSoft	50	02/00
Sean Dundee's World Club Football	Fußball-Simulation	UbiSoft	79	08/97
Sega Touring Car Championship	Rennsimulation	SegaPC	79	03/98
Sensible Soccer WM-Edition	Fußball-Simulation	Sensible Software	60	06/98
Sentinel Returns	Action	HookstoneProductions	62	08/98
Shadow Master	Action	Hammerhead	71	02/98
Shadows of the Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
Shanghai Dynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
Shattered Steel	3D-Action	Bioware	82	12/96
Silent Hunter	U-Boot-Simulation	Aeon Electronic Entertainment	79	06/96
Silent Hunter Commander Edition	U-Boot-Simulation	AeonElectronic Entertainment	79	01/98
Sim Golf	Golfsimulation	Maxis	66	04/97
SimCity 2000	Aufbaustrategie	Maxis	93	03/94
Simon the Sorcerer 2	Adventure	Adventure Soft	90	09/95
Sinistar Unleashed	Action	GameFX	68	11/99
Skout	3D-Action	Soft Enterprises	63	10/99
Skullcaps	Echtzeitstrategie	UbiSoft	63	03/99
Slave Zero	Action	Infogrames	61	03/00
Small Soldiers	Action-Strategie	DreamworksInteractive	56	10/98
Sonic & Knuckles Collection	Jump&Run	SegaPC	69	03/97
Sonic 3D - Flickies Island	Jump&Run	SegaPC	60	10/97
Sonic PC	Jump&Run	SegaPC	81	09/96
Sonic R	Jump&Run	SegaPC	54	12/98
South Park	3D-Action	Iguana	65	06/99
South Park Rally	Rennspiel	Tantalus	61	03/00
Space Bucks	Rundenstrategie	SierraStudios	72	04/96
Space Marines	Hexagonstrategie	Software2000	81	01/96
Spearhead	Action-Strategie	MAKTechnologies	63	11/98
Speedboat Attack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
Speedster	Rennspiel	Psygnosis	61	06/97
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
Splitterwelten	Denkspiel	Magellan	57	05/97
Sports TV: Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
Star Command	Rundenstrategie	GTInteractive	64	06/97
Star Control 3	Weltraum-Action	LegendEntertainment	78	12/96
Star General	Hexagonstrategie	SSI	66	03/97
Star Trek Pinball	Flipper	Interplay	71	04/98
Star Trek: Birth of the Federation	Rundenstrategie	MicroProse	52	07/99
Star Trek: Der Aufstand	Adventure	PrestoStudios	66	01/00
Star Trek: Generations	Weltraum-Action	MicroProse	81	06/97
Star Wars: Episode 1: Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99
Star Wars: Pit Droids	Denkspiel	LucasArts	68	01/00
Star Wars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
Starfighter 3000	Action	Telstar	82	08/96
Stars!	Rundenstrategie	Empire	71	04/97
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
Steel Panthers 2: Modern Battles	Hexagonstrategie	SSI	61	03/97
Steel Panthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	60	01/99
Street Racer	Rennspiel	VividImage	68	02/97
Striker 96	Fußball-Simulation	Rage	69	10/96
Super Bubsy	Action	Accolade	70	10/97
SWIV 3D	Action	SCI	82	01/97
Syndicate Wars	Action-Strategie	Bullfrog	85	10/96
Team Apache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
Tellurian Defence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98
Terra Nova: Strike Base Centauri	Kampfrobotersimulation	Looking Glass	91	05/96
Terracide	Weltraum-Action	Glass Ghost	69	07/97
The Crow: City of Angels	Action	Acclaim	77	03/97
The Golf Pro	Golfsimulation	Empire	76	05/98
The Hive	Action	Trimark	80	02/96
The Last Express	Adventure	SmokingCar Production	75	07/97
The Reap	Action	Housemarque	70	01/98
Thunderhawk 2: Firestorm	Action	CoreDesign	84	03/96
Tilt!	Flipper	VirginInteractive	91	03/96
Time Warriors	Action	Silmarils	68	06/97
Tiny Trails	Denkspiel	VirtualX-Citement	70	07/98
Tom Clancy SSN	U-Boot-Simulation	RedStorm Entertainment	81	05/97
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	90	01/97
Tomb Raider 2	Action-Adventure	CoreDesign	94	12/97
Toonstruck	Adventure	Burst	85	12/96
Top Gun: Fire at Will!	Flugsimulation	Spectrum Holobyte	85	04/96
Top Gun: Hornet's Nest	Flugsimulation	ZipperInteractive	62	03/99
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
Total Control	Rundenstrategie	Software 2000	64	11/96
Touché	Adventure	Centregold	75	02/96
Tread Marks	3D-Action	LongbowDigital	53	04/00
Triple Play 99	Baseball-Simulation	Electronic Arts	71	07/98
Tunguska	Action	ProjectTwo	57	03/99
Tunnel B1	Action	Neon	73	02/97
Twisted Mind	Denkspiel	ModernGames	71	05/99
Ubik	Echtzeittaktik	CryoInteractive	77	04/98
UEFA Champions League 96/97	Fußball-Simulation	Krisalis	88	06/97
Ultima 8: Pagan	Rollenspiel	Origin	94	05/94
Ultimate Yahtzee	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	63	12/96
Unter Schwarzer Flagge	Strategie	Hothouse	69	10/99
Urban Chaos	Action-Adventure	MuckyFoot	66	02/00
US Navy Fighters 97	Flugsimulation	Jane's CombatSimulations	70	01/97
Vangers: One for the Road	Action	K-DLab	56	09/98
Vermeer - Die Kunst zu erben	Wirtschaftssimulation	Ascaron	78	05/97
Verrat in der verbotenen Stadt	Adventure	RavensburgerInteractive	51	05/99
Virtua Fighter PC	Beat'emUp	AM2Design	93	08/96
Virtual Pool 2	Billard-Simulation	VR Sports	89	12/97
Virtual Snooker	Billard-Simulation	Celeris	89	05/96

Dune 2000

Das Ende vom Anfang

■ PREIS **Ca. DM 40,-** ■ USK **Ab 12 Jahren**
■ HERSTELLER **Electronic Arts**



WÜST Der Film Der Wüstenplanet stellte die Vorlage.

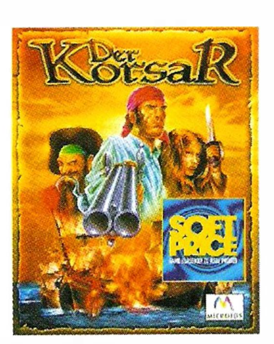
Mit *Dune 2* brachte Westwood die Echtzeitstrategie-Welle ins Rollen. Nach diversen Versionen von *Command & Conquer* wurde die Oberfläche des Klassikers auf Hochglanz poliert, das Spielkonzept überarbeitet und unter dem Namen *Dune 2000* erneut auf den Markt gebracht. Das Ergebnis war solide, aber völlig unspektakuläre Echtzeitstrategie, die nun zum Kampfpreis verkauft wird. Vor allem atmosphärisch kann *Dune 2000* mit der Konkurrenz aus eigenem Hause nicht mithalten.

PREIS-LEISTUNG Befriedigend

Der Korsar

Historische Piratensimulation

■ PREIS **Ca. DM 30,-** ■ USK **Ab 12 Jahren**
■ HERSTELLER **Infogrames**



REISSERISCH Der Korsar ist friedlicher, als er aussieht.

Als Korsar in der karibischen See des 18. Jahrhunderts lebt man in stürmischen Zeiten. Sie haben die volle Verantwortung für Ihre fast beliebig große Flotte und jedes einzelne Mannschaftsmitglied, müssen neue Territorien erobern, Handel treiben, fremde Schiffe kapern und Ihre Beute verteidigen. Wagemut und vor allem strategisches Geschick sind in dem Strategiespiel gefragt. *Der Korsar* enthält 24 Missionen, zahlreiche Unteraufträge und dramatische Echtzeit-Kämpfe. Der Korsar ist ein nicht mehr ganz aktuelles Strategiespiel, das aber immer noch jede Menge Spielspaß bietet.

PREIS-LEISTUNG Gut

Mayday

Der Tag der Entscheidung

■ PREIS **Ca. DM 30,-** ■ USK **Ab 12 Jahren**
■ HERSTELLER **Infogrames**



GIGANTEN Roboter sind wichtige Waffensysteme.

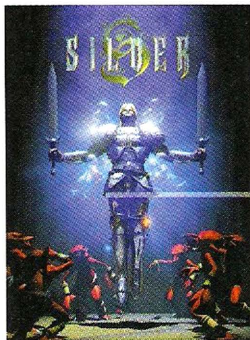
Wir schreiben das Jahr 2051. Drei große Machtblöcke kämpfen um die Vorherrschaft auf dem Planeten Erde. Der Spieler muss sich für eine Seite entscheiden und die Erde vom Joch eines jahrelangen Krieges befreien. *Mayday* überzeugt unter anderem durch 3D-Landschaften, die seltenen Waffensysteme, 40 gut spielbare Missionen und über 60 Minuten Videosequenzen. Das Echtzeitstrategiespiel ist optisch und spielerisch keine Offenbarung, zum Preis von 30 Mark aber ein durchaus faires Angebot.

PREIS-LEISTUNG Befriedigend

Silver

Rollenspiel mit Märchengrafik

■ PREIS **Ca. DM 30,-** ■ USK **Ab 12 Jahren**
■ HERSTELLER **Infogrames**



STRAHLEND Der weiße Ritter wird obsiegen.

Als der böse Zauberer Silver die Frau Davids gefangen nimmt, entfesselt er den unbändigen Zorn des Ritters und ein unerbittlicher Kampf zwischen Gut und Böse beginnt. 266 gerenderte Orte, 50 interaktive Figuren und 6 Spielcharaktere machen *Silver* zu einem der ungewöhnlichsten Spiele seiner Art. Die Kombination aus Echtzeit-Abenteuer mit Kampfsequenzen, umfangreichen Dialogen, knackigen Rätseln und kurzweiliger Action ist eine echte Herausforderung, an der auch eingefleischte Rollenspieler ihre Freude haben können.

PREIS-LEISTUNG Sehr gut

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Virus	3D-Action	KidumMultimediaLtd.	62	12/97
VRBaseball2000	Baseball-Simulation	VR Sports	65	02/99
Warbreeds	Echtzeitstrategie	RedOrb	64	04/98
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGM Interactive	69	09/98
Warhammer 40K: Rites of War	Rundenstrategie	SSI	55	09/99
Warhammer: DarkOmen	3D-Echtzeittaktik	Electronic Arts	73	04/98
Warlords 3:Reign of Heroes	Rundenstrategie	SSG	74	09/97
Warwind	Echtzeitstrategie	Mindscape	78	12/96
Warwind2	Echtzeitstrategie	Mindscape	68	02/98
Western Front	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
Wetten dass?	Denkspiel	SysthemaVerlag	68	01/97
Wild MetalCountry	Action	DMA	55	07/99
WildWild West	Action-Adventure	SouthpeakInteractive	52	36617
Wing Commander3	Weltraum-Action	Origin	96	02/95
WipEout 2097	Rennspiel	Psygnosis	70	01/97
World League Soccer 98	Fußball-Simulation	Silicon Dreams	73	07/98
Worms	Rundenstrategie	Team17	84	02/96
Worms:Reinforcements	Rundenstrategie	Team17	87	06/96
WWFin YourHouse	Beat 'emUp	Acclaim	62	03/97
WWII Fighters	Flugsimulation	Jane's CombatSimulations	66	02/99
Xenocrazy	Weltraum-Action	GlassGhost	69	07/98
X-Men	Arcade-Action	ProbeEntertainment	76	06/97
XS	3D-Action	SCI	66	03/97
X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraum-Action	TotallyGames	63	07/97
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (Z)	Weltraum-Action	TotallyGames	70	02/98
Y2K	Adventure	14°East	53	03/00
Z ExpansionSet (Z)	Echtzeittaktik	BitmapBrothers	77	01/98

Unterklasse

Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 0% und 50% bekommen würden.

101stAirborne	Rundenstrategie	Empire	32	01/99
3 Skulls of the Toltecs	Adventure	WarnerInteractive	80	10/96
3D Pinball:Nascar	Flipper	Dynamix	43	01/99
3DUltraMinigolf	Flipper	SierraStudios	54	06/97
3D Ultra Pinball - Der vergessene Kontinent	Flipper	SierraStudios	42	02/98
Ultra Pinball: CreepKnight	Flipper	SierraStudios	68	10/96
688(I)HunterKiller	U-Boot-Simulation	Jane'sCombatSimulations	60	09/97
ActuaGolf2	Golfsimulation	Gremlin	51	05/98
Actua Ice Hockey	Eishockey-Simulation	Gremlin	28	05/98
ActuaSoccerClub Edition	Fußball-Simulation	Gremlin	58	08/97
Adidas Power Soccer	Fußball-Simulation	Psygnosis	2	04/98
Adidas Power Soccer98	Fußball-Simulation	Psygnosis	30	08/98
Adrenix	Action	Digital Dialect	41	09/98
Advanced Tactical Fighters	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	84	06/96
AH-64D Longbow	Hubschraubersimulation	Jane'sCombat Simulations	84	07/96
AirWarrior2	Flugsimulation	KesmaiStudios	81	05/97
AlienEarth	Action	PlaymatesInteractive	42	09/98
Amerzone	Adventure	Microids	48	11/99
Apollo18	Mondlandesimulation	AIMSoftware	9	11/98
Aquarium	Aquariumsimulation	9003inc	35	07/99
Asghan	Action-Adventure	GrolierInteractive	59	02/99
Asteroids	Arcade-Action	SyroxDevelopments	38	01/99
AtlanZeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31	09/99
Atlantis	Adventure	CryoInteractive	55	08/97
Atlantis 2	Adventure	CryoInteractive	46	03/00
AtomicBomberman	Arcade-Action	Interplay	60	10/97
Azrael's Tear	Adventure	Intelligent Games	75	11/96
Barrage	Action	MangoGrits	45	11/98
Baseball 3D 1998	Baseball-Simulation	WizBang!SoftwareProductions	58	09/98
Battle Arena Toshinden	Beat 'emUp	Takara/Digital Dialect	70	08/96
Bazooka Sue	Adventure	Starbyte	71	03/97
BeastWars	Action	Hasbro Interactive	22	06/98
Bedlam2: AbsoluteBedlam	Action	Mirage	49	08/97
BermudaSyndrome	Adventure	BMG Interactive	83	01/96
Biing! 2	Wirtschaftssimulation	Reline	27	12/99
Biing!!	Wirtschaftssimulation	MagicBytes	87	06/95
Blackstone Chronicles	Adventure	LegendEntertainment	31	01/99
Bleifuss	Rennspiel	Milestone	88	01/96
Blood Omen - Legacy of Kain	Action	SiliconKnights	58	11/97
BossRally	Rennspiel	BossGameStudios	48	07/99
Brian Lara Cricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
Buccaneer	3D-Echtzeittaktik	SSI	42	01/98
Bug Riders	Rennspiel	GT Interactive	45	04/98
Buggy	Rennspiel	Gremlin	46	01/99
Burnout	Drag-Racing-Simulation	Bethesda Softworks	33	06/98
Byzantine	InteraktiverSpielfilm	StormfrontStudios	61	11/98
Chartbuster	Wirtschaftssimulation	BlackstarMultimedia	36	10/98
Club Manager 97/98	Fußballmanager	Attic	48	10/97
ComixZone	Action	SegaPC	78	03/96
Command - Aces of the Deep	U-Boot-Simulation	Not-So-Silent Running	85	01/96
Conquest Earth	Echtzeitstrategie	Eidos	48	12/97
CorelChess	Schach	ARIData	40	06/98
Corum 2 - Dark Lord	Rollenspiel	Hicom	15	12/99
Crime Killer	Rennspiel	Interplay	18	02/99
Cyberia2	Action	XatrixEntertainment	76	05/96
D.O.G.	Action	Greenwood	52	09/97
Dark Side of the Moon	InteraktiverSpielfilm	Southpeak	46	03/99
Das Dschungelbuch	Jump&Run	VirginInteractive	79	01/96
Das Grab des Pharao	Adventure	Ravensburger Interactive	60	04/98
Days of Oblivion 2	Adventure	ToygardensMedia	46	01/00
Dead Reckoning	Action	Goldtree	11	11/99
Deer Hunter 2	3D-Action	SunStorm Interactive	16	05/99
Deo Gratias	Rundenstrategie	CryoInteractive	41	04/99
Der Druidenzirkel	Rollenspiel	Sir-Tech	80	02/96
Der Planer Gold	Wirtschaftssimulation	Greenwood	45	08/98
Der Seelenturm	Adventure	Black Legend	81	03/96
Descent	3D-Action	Parallax Software	92	03/95
Die Akte Pandora	Interaktiver Spielfilm	Access Software	77	09/96
Die fünfte Dimension	Adventure	Eidos Interactive	71	12/96
Die Stadt der verlorenen Kinder	Adventure	Psygnosis	68	03/97
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Dracula Resurrection	Adventure	Microids	59	04/00
Dragons Lair	Action	Digital Leisure	19	03/99
Dreams to Reality	Action-Adventure	Cryo Interactive	81	12/97
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
DSF Football 98	Football-Simulation	SierraSports	46	09/98
DSF Ski	Ski-Simulation	SierraSports	25	04/98
Duckman	Adventure	Playmates	63	10/97
Earthsiege 2: Skyforce	Kampfrobotersimulation	Dynamix	82	04/96
Ecco the Dolphin	Action	Sega	80	03/96
Ed Hunter	3D-Action	Dimensions	9	07/99
Eliminator	Arcade-Action	Psygnosis	18	05/99
Entomorph	Rollenspiel	Mindscape	77	01/96
Eques	Quizspiel	Innonics	19	12/98
Evidence	Adventure	BMG Interactive	60	09/97
Fable	Adventure	Telstar	79	10/96
Faust	Adventure	ArxelTribe	43	12/99
Field & Stream Trophy Buck	Jagdsimulation	SierraSports	20	06/99
FIFA International Soccer	Fußball-Simulation	EASports	90	07/94
FIFA Soccer	Fußball-Simulation	EASports	90	01/95
Fighter Squadron	Flugsimulation	ParsoftInteractive	55	04/99
Fighting Steel	Strategie	SSI	49	08/99
Final Demand	Echtzeitstrategie	United Software	17	09/99
Final Impact	Action	Brainbug	21	06/98
Flight Unlimited	Zivile Flugsimulation	LookingGlass	88	07/95
French Open Tennis 97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Future Cop LAPD	Arcade-Action	ElectronicArts	49	03/99
Galador	Adventure	TopWare Interactive	59	05/99
Galapagos	Künstliches Leben	Electronic Arts	50	12/97
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	BlueByte	55	07/98
Get Medieval	Arcade-Action	Monolith	28	10/98
GNAP	Adventure	ARIData	21	04/98
Golden Goal 98	Fußball-Simulation	Take2	50	08/98
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten	Adventure	Software2000	14	02/99

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Guts 'n' Garters in DNA Danger	Action	Ocean	60	08/97
Hardcore 4x4	Offroad-Simulation	Gremlin	58	09/97
Hattrick! Wins	Fußballmanager	Ikarion	44	12/99
Hazard	Rollenspiel	WizardSoft	15	03/00
Helicops	Action	7th Level	69	02/97
Hesperian Wars	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	27	02/99
Hind	Hubschraubersimulation	Digital Integration	80	09/96
Hopkins FBI	Adventure	Kult	10	09/98
Hugo Wild River	Rennspiel	NBG Verlag	41	06/98
Hugo XL	Jump&Run	ITE	28	09/99
Hugo: Zaubereiche	Denkspiel	NBG	18	06/98
Indiana Jones 4: The Fate of Atlantis	Adventure	LucasArts	92	11/92
Invictus	Echtzeitstrategie	Quicksilver	45	03/00
John Sinclair: Evil Attacks	Adventure	Billab	30	06/98
Kick Off 97	Fußball-Simulation	Anco	79	05/97
Killer Loop	Rennspiel	VCC	24	02/00
Lamentation Sword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
Latex	InteraktiverSpielfilm	SexyRaven	5	02/99
Liath	Adventure	Project 2	30	03/99
LKW Raser	Rennspiel	SoftLab	38	08/99
Lode Runner 2	Arcade-Action	PresageSoftware	40	12/98
Luftwaffe Commander	Flugsimulation	EagleInteractive	41	05/99
Madtrax	Rennspiel	Project2	47	01/99
Malkari	Rundenstrategie	Interactive Magic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	LemonLabs	41	01/99
Master Mind	Denkspiel	HasbroInteractive	22	06/98
Men in Black	Adventure	Gigawatt Studios	52	01/98
Men of War	Strategie	TopWareInteractive	31	06/98
MetroPolice	Adventure	Virtual X-citement	41	01/99
Minigolf Deluxe	Minigolf-Simulation	SierraStudios	47	12/98
Mission Critical	Adventure	LegendEntertainment	83	01/96
Motorhead	Rennspiel	Digital Illusions	46	06/98
Moving Puzzle	Denkspiel	RavensburgerInteractive	49	01/98
Mutant Penguins	Geschicklichkeit	Sunrise GamesLtd.	70	11/96
Nascar Revolution	NASCAR-Simulation	ElectronicArts	57	05/99
Nascar Road Racing	NASCAR-Simulation	EA Sports	14	11/99
Natural Fawn Killers	3D-Action	GameplayCompany	30	03/99
Need for Speed	Rennspiel	ElectronicArts	85	11/95
NetSkat	Kartenspiel	CDV	40	03/98
NFL Blitz	Football-Simulation	GTInteractive	39	12/98
Normality	Adventure	Gremlin Interactive	88	08/96
Obsidian	Adventure	Rocket Science	51	01/98
Of Light and Darkness	Adventure	TribalDreams	31	07/98
Operational Art of War	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
Orion Burger	Adventure	Sanctuary Woods	81	12/96
Pandoras Box	Denkspiel	Microsoft	30	10/99
peep!	Geschicklichkeit	United Software	3	03/00
Per.Oxyd	Denkspiel	Dongleware	80	01/96
Phoenix	Weltraum-Action	Team 17	55	01/00
Pilgrim	Adventure	Infogrames	45	01/98
Pinball 95	Flipper	Maxis	80	03/96
Pinball Arcade	Flipper	Microsoft	33	12/98
Pinky and the Brain	Denkspiel	DreamworksInteractive	39	03/99
Pitfall: The Mayan Adventure	Jump&Run	Activison	90	11/95
Plane Crazy	Rennspiel	Inner Workings Ltd.	47	06/98
Police Quest - SWAT 2	Echtzeittaktik	SierraStudios	48	09/98
Pong	Arcade	Atari	26	12/99
Privateer	Weltraum-Action	Origin	92	11/93
Pro Boarder	Snowboard-Simulation	EASports	45	02/99
Pro Pilot	ZivileFlugsimulation	Dynamix	58	09/98
Pro Pilot 99	Zivile Flugsimulation	Dynamix	52	02/99
ProPool 3D	Billard-Simulation	HeadGames	45	11/97
Prost Grand Prix	Formel-1-Simulation	Canal+	28	08/98
Puzzle Bobble	Arcade	ProbeEntertainment	65	06/97
Qin	Adventure	Navigo	28	11/98
ran Trainer 3	Fußballmanager	United Software	49	02/00
Ravage D.C.X.	Action	RainbowStudios	63	12/96
Raven Project	Action	Mindscape	76	02/96
Reah	Adventure	Project 2	57	11/98
Revenge of Arcade	Arcade-Action	Microsoft	27	12/98
Riding Star	Reitsimulation	Midas Interactive	12	11/99
Riot	Rennspiel	Psygnosis	51	08/97
Riven	Adventure	CyanSoftware	55	12/97
Roland Garros French Open - Paris 1999	Tennis-Simulation	Carapace	44	03/00
S.C.A.R.S.	Rennspiel	UbiSoft	42	02/99
Satanica	Action-Rollenspiel	Computerhouse	46	04/00
Scarab	Action	ElectronicArts	52	06/97
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
Seven Years War	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
Shadow Watch	Strategie	RedStormEntertainment	45	04/00
SherlockHolmes: Geheimnisder tätowierten Rose	Adventure	Electronic Arts	69	12/96
ShockwaveAssault	Action	Electronic Arts	77	02/96
Silent Thunder:The Revenge	Flugsimulation	Dynamix	82	04/96
Silkolene HondaSupercross GP	Rennsimulation	The Dawn	42	04/00
SimCopter	Hubschraubersimulation	Maxis	71	02/97
Skispringer2000	Skisprung-Simulation	VCC Entertainment	34	03/00
SnowWaveAvalanche	Snowboard-Simulation	Midas Interactive	50	03/99
SODAOff-RoadRacing	Rallye-Simulation	Papyrus	60	02/98
Soldiers atWar	Rundenstrategie	SSI	42	06/98
South Park - Chef's LuvShack	Denkspiel	Acclaim	36	02/00
Space Invaders	Arcade	Z-Axis	34	12/99
SpaceQuest 6	Adventure	SierraStudios	86	09/95
Spunky	Denkspiel	BMS ModernGames	48	04/98
Stammtisch-Skat	Kartenspiel	ARI Games	19	06/99
Star Trek TNG: A Final Unity	Adventure	MicroProse	86	07/95
Star Trek: Deep SpaceNine - Harbinger	Adventure	Stormfront Studios	71	05/96
Star Trek: StarshipCreator	Raumschiff-Baukasten	The Imergists	27	05/99
Starship Titanic	Adventure	NBGVerlag	38	06/98
Stealthreaper 2020	Flugsimulation	ECC InternationalCorp.	52	04/98
Stonekeep	Rollenspiel	Interplay	88	01/96
Stratosphere - Conquest of the Skies	Weltraum-Action	Kodiak Interactive	40	10/98
Streetsof SimCity	Rennspiel	Maxis	41	03/98
StrikeBase	Action	MaxDesign	69	06/96
Survival	Weltraum-Action	Enjoy	25	12/98
Syyrah - The Warp Hunter	Action	Pixelstorm	44	11/97
Talisman	Adventure	Software2000	77	01/96
TenPinAlley	Bowling-Simulation	Electronic Arts	58	05/97
Tennis Manager	Wirtschaftssimulation	BlackstarMultimedia	22	06/98
Terra Inc.	Strategie	Blackstar Multimedia	45	11/97
Test Drive 3	Rennspiel	PitbullSyndicate	67	06/97
Test Drive 4	Rennspiel	PitbullSyndicate	73	02/98
Test Drive4x4	Offroad-Simulation	Pitbull Syndicate	43	02/99
Test Drive5	Rennspiel	Pitbull Syndicate	63	02/99
Test Drive6	Rennsimulation	Pitbull Syndicate	46	02/00
Test Drive Off-Road 3	Rennspiel	Pitbull Syndicate	23	02/00
Tex Murphy: Overseer	Adventure	AccessSoftware	73	06/98
TFX: EF2000	Flugsimulation	DigitalImage Design	88	01/96
The Atari Collection	Arcade-Action	GT Interactive	36	10/99
Thoregon	Adventure	Mainscreen	15	04/98
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	CartsEntertainment	45	07/99
Thunder Brigade	Weltraum-Action	Blue Moon Interactive	27	02/99
Time Gale	Adventure	Infogrames	82	01/96
Tiny Tiger	Jump&Run	United Software	20	12/99
Titanic	Adventure	ARI Data	18	06/98
Titanic	Strategie	USM	29	12/98
Torin'sPassage	Adventure	SierraStudios	79	01/96
Trespasser	Action-Adventure	Dreamworks Interactive	50	01/99
TribalRage	Echtzeitstrategie	Talonsoft	27	09/98
UEFA Champions League 95/96	Fußball-Simulation	Philips Media	44	07/99
Ultima 7 Part2: SerpentIsle	Rollenspiel	Origin	92	06/93
Wall Street Trader 98 - Börsenfieber	Wirtschaftssimulation	VirginInteractive	20	07/98
WetAttack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99
Wizardry Gold	Rollenspiel	Media Interactive Studios	80	08/96
Wizardry: Nemesis	Rollenspiel	Sir-Tech	79	01/97
Wreckin'Crew	Rennspiel	Telstar	18	07/98
WWF Wrestlemania	Wrestling-Simulation	Acclaim	88	01/96
Zeus	Rundenstrategie	BlackstarMultimedia	18	10/98
Zombieville	Action	Psygnosis	6	04/98
Zork: Der Großinquisitor	Adventure	Activision	74	01/98
Zork:Nemesis	Adventure	Activision	89	06/96

Marktüberblick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick
Mit unseren Referenzprodukten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen angehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F57	04/99	DM 1.120,-	87%
ViewSonic	PT775	04/99	DM 1.049,-	82%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	04/99	DM 759,-	81%
Elsa	EcomoOffice	04/99	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster710s	04/99	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Samsung	SyncMaster900p	04/99	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master450	03/98	DM900,-	81%
Eizo	FlexScan67	03/98	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	04/99	DM1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic1996 F	04/99	DM 980,-	72%

Soundkarten

Creative Labs	SB Live! Player 1024	01/00	DM149,-	92%
TerraTec	XLeratePro	09/99	DM 179,-	84%
VideoLogic	SonicVortex2	09/99	DM 159,-	84%
Diamond	MonsterSound MX300	01/99	DM 149,-	83%
Hoontech	SoundTrackDigitalXG	-	DM 179,-	81%
TerraTec	SoundSystem DMX	09/99	DM 279,-	80%
Guillemot	MaxiSound Fortissimo	01/00	DM99,-	79%

2D-/3D-Grafikkarten (Kombi)

Guillemot	3D ProphetDDR-DVI	02/00	DM699,-	94%
Asus	AGP-V6800Deluxe	03/00	DM680,-	94%
Elsa	Erazor X²	02/00	DM699,-	93%
Creative	3D Blaster AnnihilatorPro	02/00	DM 599,-	93%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/00	DM550,-	93%
Elsa	Erazor X	01/00	DM 599,-	91%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	DM 499,-	90%
Guillemot	3D Prophet	12/99	DM 599,-	90%
Ati	RageFury MAXX	03/00	DM599,-	84%
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	09/99	DM 520,-	81%
Diamond	Viper V770Ultra	07/99	DM 459,-	80%
3dfx	Voodoo3 3500TV	10/99	DM 569,-	80%
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	DM 499,-	80%
Diamond/S3	Viper II Z200	04/00	DM 399,-	79%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	08/99	DM 479,-	79%
Creative Labs	3D BlasterRiva TNT2 Ultra	08/99	DM 399,-	79%
ATI	RageFuryPro	12/99	DM 389,-	79%
3dfx	Voodoo3 3000 AGP	06/99	DM 329,-	78%
3dfx	Voodoo3 3000 PCI	02/00	DM 329,-	78%
Elsa	Erazor IIIPro	12/99	DM 399,-	78%
Matrox	MillenniumG400 32 MB	08/99	DM 399,-	77%
Guillemot	MaxiGamer Xentor	07/99	DM 280,-	75%
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	DM 229,-	74%
Diamond	Stealth IIIS540 Xtreme	-	DM 279,-	73%
Guillemot	Cougar	12/99	DM199,-	70%
ATI	RageFury 32MB TV-Out	06/99	DM 299,-	70%

Joysticks ohne Force Feedback

Microsoft	PrecisionPro	02/98	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3DStick	11/98	DM 129,-	86%
Logitech	WingMan Extreme Digital3D	12/99	DM 79,-	83%
ACT Labs	Eaglemax	04/98	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	-	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	04/98	DM 69,-	79%
CH Products	F-16Fighterstick	04/98	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	-	DM99,-	78%
Guillemot	JetLeader3D	06/98	DM69,-	75%
Logitech	WingMan Interceptor	-	DM 99,-	74%
Endor Fanatec	F-22 Twister	-	DM69,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Microsoft	SW ForceFeedbackPro	11/97	DM239,-	86%
Logitech	WingMan Force	01/99	DM 199,-	86%
Guillemot	Jet LeaderForce Feedback	11/99	DM 199,-	80%

Gamepads

Microsoft	GamePadPro	11/99	DM89,-	86%
Microsoft	SWFreestylePro	10/98	DM115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	DM 99,-	80%
Saitek	P750	03/00	DM69,-	80%
Gravis	GamePadPro	02/98	DM 49,-	80%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHeadDigital	02/00	DM89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	02/98	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	DM 70,-	77%
Zykon	VirtualTwister	12/99	DM 79,-	77%
Creative Labs	GamePad Cobra	-	DM40,-	77%
Saitek	Cyborg 3DPad	-	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	-	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	08/98	DM 89,-	74%
Saitek	X6-33M	03/99	DM 49,-	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	-	DM 49,-	72%
Saitek	P120ActionPad	02/00	DM30,-	70%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Thrustmaster	Formula Pro	02/98	DM 229,-	85%
SideWinder	SWPrecisionRacingWheel	11/99	DM179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	-	DM 179,-	81%
Saitek	R4 RacingWheel	-	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	-	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	03/98	DM 149,-	74%
Saitek	R100RacingWheel	12/99	DM 129,-	72%

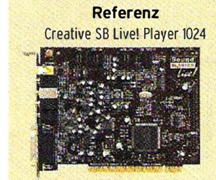
Lenkradsysteme mit Force Feedback

Microsoft	SWFF Wheel	12/98	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula ForceGT	02/99	DM 349,-	88%
Saitek	R4 ForceWheel	12/98	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan FormulaForce	02/99	DM 299,-	83%
Guillemot	FF RacingWheel	02/00	DM 249,-	82%
InterAct	V4FF RacingWheel	03/99	DM 249,-	76%

Kauftipps der Redaktion

Monitore (17/19 Zoll)

Referenz
Eizo FlexScan F57 (17 Zoll)

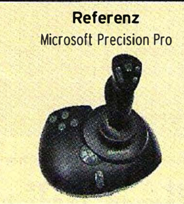


Preistipp
Taxan Ergovision 975 (19 Zoll)

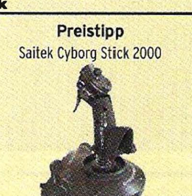


Soundkarten

Referenz
Creative SB Live! Player 1024



Preistipp
Guillemot Maxi Sound Fortissimo



Grafikkarten

Referenz
Guillemot/Hercules 3D Prophet DDR-DVI

Preistipp
3dfx Voodoo3 2000

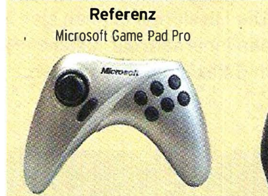
Joysticks ohne Force Feedback

Referenz
Microsoft Precision Pro

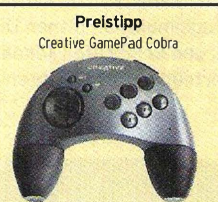
Preistipp
Saitek Cyborg Stick 2000

Joysticks mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW Force Feedback Pro



Preistipp
Guillemot Jet Leader Force Feedback



Gamepads

Referenz
Microsoft Game Pad Pro

Preistipp
Creative GamePad Cobra

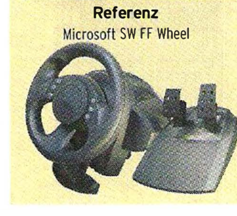
Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Referenz
Thrustmaster Formula Pro

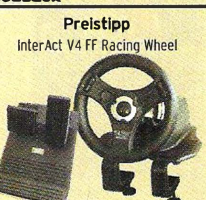
Preistipp
Saitek R100 Racing Wheel

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW FF Wheel



Preistipp
InterAct V4 FF Racing Wheel



Hotline

Hersteller	Webadresse	Hotline-Nummern
3Com	www.3com.de	089 - 250000
3dfx	www.3dfx.com	0180 - 5177617
Abit	www.abit.com.tw	031 - 77 - 3 204428
Acer	www.acer.de	0800 - 2244999
ACT Labs	www.actlab.com	0541 - 122065
Adaptec	www.adaptec-europe.com	089 - 456 40 60
AMD	www.amd.com	089 - 450 - 53199
Aopen	www.aopen.com	0180 - 555 - 9191
Asus	www.asus.com.tw	02102 - 95990
Ati Technologies	www.atitech.com	089 - 66515 - 0
A-Trend	www.a-trend.com	Kein deutscher Support
Aureal	www.aureal.com	-
AVM	www.avm.de	069 - 66 98 26 - 0
Aztech Labs	www.aztech.de	0614 - 59525
Brother	www.brother.de	0180 - 5002490
Canon	www.canon.de	-
CH Products	www.chproducts.com	0541 - 122065
Compaq	www.compaq.de	0180 - 3 221 228
Conner	siehe Seagate	
Creative Labs	www.creativelabs.com	069 - 66982900
Creatix	www.creatix.com	0681 - 9811-444
Cyrix	www.via.com.tw/de/index.htm	support@via.com.tw
Daewoo	www.deawoo.de	0 60 33 - 96 91 - 0
Dell	www.dell.de	0180 - 522 4465
Diamond/S3	www.diamondmm.com	08151 - 266330
Eizo	www.eizo.de	02153 - 733400
Elsa	www.elsa.de	0241 - 6065112
Endor Fanatec	www.endor.com	01805 - 326283
Ensoniq	www.ensoniq.de	Kein deutscher Support
Epson	www.epson.de	01805 - 234110
Fujitsu	www.fujitsu.de	Support nur via Formular auf Homepage
Gateway 2000	www.gateway2000.de	0800 - 1825262
Genius	www.genius.kye.de	02173 - 974321
Genoa	www.genoa.de	02104 - 39877/39878
Gigabyte	www.gigabyte.com.tw	Nur E-Mail: support@gigabyte.de
Goldstar	www.goldstar.de	02154 - 4920
Gravis	www.gravis.com	0541 - 122065
Guillemot	www.guillemot.com	0211 - 338000
Hauppauge	www.hauppauge.de	02161 - 69 48 8 - 0
Hewlett Packard	www.hewlett-packard.de	07031 - 140
Highscreen	www.vobis.de	0190 - 78 77 76
Hitachi	www.hitachi-eu.com/	089 - 99180 128
Hoontech	www.hoontech.com	07152 - 398880
IBM	www.ibm.de	0711 - 785 - 0
Iiyama	www.iiyama.de	089 - 90005033
Intel	www.intel.de	Keine Angabe
Interact/Jöllenbeck	www.interact-europe.de	04287 - 125133
Iomega	www.iomega.com	069 - 95086359
Kryotech	www.kryotech.de	-
Kyocera	www.kyocera.de/german/index2.htm	02131 - 1691 - 0
Labtec	www.labtec.com	0811 - 997130
Lexmark	www.lexmark.de	01805 - 000 115
Logitech	www.logitech.de	069 - 92032165
Matrox	www.matrox.de	089 - 6144740
Maxdata/Belinea	www.maxdata.de	02365 952 - 0
Maxtor	www.maxtor.com	353-1-204-1111 (Irland!)
Microsoft	www.microsoft.de	0180 - 5251199
Miro Displays	www.miro.de	08015 - 228144
Mitsubishi	www.mitsubishi.de	-
Mitsumi	www.mitsumi.de	0180 - 5212530
Motorola	www.motorola.de	06128 - 700
NEC	www.fr.necd.de/gerw/index.htm	0180 - 5242523
Nvidia	www.nvidia.com	001 408 615-2500 (USA)
Oki	www.oki.de	0211 - 5266 0
PC Spezialist	www.pcspezialist.de	0521 - 96 96 200
Pearl	www.pearl.de	07631 - 360 - 0
Philips	www.philips.de	-
Pioneer	www.pioneer.de	02154 - 913 - 0
Plextor	www.plextor.com	032-27255522 (Belgien!)
QMS	www.qms-gmbh.de	Support nur via Formular auf Homepage
Quantum	www.quantum.com	00353 - 429355 103
Quickshot	www.quickshot.com	Kein deutscher Support
Roland	www.roland.co.uk	-
Saitek	www.saitek.de	089 - 546757 - 0
Samsung	www.samsung.de	0180 - 5121213
Seagate	www.seagate.com	080 0- 182 6831
Shuttle	www.spacewalker.com/german	-
Sony	www.sony.de	0180 - 5252 - 586
Targa (Actebis)	www.targa.de	02921 - 99 44 44
Taxan	www.taxan.de	0201 - 7990400
Tekram	www.tekram.de	02102 - 3028 - 40
Teles	www.teles.de	0190 - 871101
TerraTec	www.terratec.de	02157 - 81790
TerraTec Promedia	www.terratec.de	02157 - 81790
Thrustmaster	www.thrustmaster.com	02732 - 791845
Trust	www.trust.com	-
Videologic	www.videologic.com	Kein deutscher Support
Viewsonic	www.viewsonic.com	0800 - 177430
Western Digital	www.western-digital.com	0800 - 275 4932
Wortmann Terra	www.wortmann.de	05744 - 944144
Yakumo	www.yakumo.de	0531 - 23151 - 0
Yamaha	www.yamaha.de	-
Zykon	www.zykon.com	08546 - 9190
Zyxel	www.zyxel.de	01805 - 213247



Illustration: Fred Harper

Rossis Rumpelkammer

Zwar habe ich angekündigt, die Betrachtungen über den Motorradfahrer an sich in dieser Ausgabe zu vertiefen, doch muss ich das leider aus gegebenem Anlass auf die nächste Ausgabe verschieben. Etwas Grauenhaftes ist nämlich geschehen! Kleine, freundliche Wesen haben auf nahezu allen unseren Rechnern die Kontrolle übernommen. Ich rede hier nicht von der örtlichen Damenhandball-Mannschaft, sondern von den Sims. Selbst ich kreierte einen sympathischen kleinen Kerl, nannte ihn Elvis und ließ ihn in die Sim Lane einziehen. Ein freundliches Häuschen richtete ich seinen Bedürfnissen entsprechend her und versorgte ihn mit allem Lebensnotwendigen. Elvis wurde sehr schnell in der ganzen Nachbarschaft beliebt und auch an weiblichem Besuch mangelte es ihm nicht. Als er eine Stelle als Assistenzarzt annahm, schien seine Zukunft gesichert. Julia, eine dunkelhaarige Schönheit aus der Nachbarschaft, war verdächtig oft zu Besuch und erfreute Elvis mit kleinen Geschenken und Kuchen. Die beiden konnten sich stundenlang unterhalten und waren das Traumpaar schlechthin.

Wie das Grauen seinen Anfang nahm, erfahrt ihr auf ***Seite 238***

HARTE FRAGE

Hi PC-Games-Redaktion!

Mein Name ist Oliver Geyer und ich bin einer der vielen Stammleser der PC Games. Ich finde eure Zeitung saustark und das (neue) Design gefällt mir sehr gut. Leider habe ich zurzeit nur einen Gurken-PC. Das heißt, er hat nur 133 MHz und 32 MB. Ich will mir nun einen Athlon 600 MHz kaufen. Wie gut ist der Athlon 600? Laufen da auch alle Spiele problemlos drauf? Auf den Spielepackungen steht ja immer: IBM-kompatibler PC Pentium XXX MHz. Schließt das den Athlon ein? Oder brauch ich da Patches, damit Spiele auch auf einem Athlon laufen? Würde mich echt freuen, wenn ihr mir hier weiterhelfen könntet.

Ciao: Oliver Geyer

Offenbar scheinen momentan sehr viele unserer Leser mit dem Athlon zu liebäugeln. Ich bin auch brav in unsere Hardwareabteilung getappt und hab die Jungs ausgiebig interviewt. Folgendes kam bei unserem Gespräch heraus: Der Athlon macht bei Spielen im Prinzip eine gute Figur. Probleme sind nicht zu erwarten. Einzig einige wenige G-Force-Karten funktionieren nicht ganz reibungslos, was aber nahezu immer durch den Einsatz der aktuellsten Treiber behoben werden kann. Den Part, in welchem es dann abschließend um die neue, blonde Bedienung in unserem Stammcafé ging, möchte ich aus Gründen des Jugendschutzes und der Sicherung des Arbeitsplatzes verschweigen.

Eigentlich hätte ich gerne ein Abo

Denkt sich Walter

VORSCHLAG

Hallo Rainer!

Ich lese jeden Monat die PC Games. Eigentlich hätte ich schon längst gerne ein Abo. Dabei stehe ich vor dem Dilemma, dass ich nicht weiß, ob ich ein normales PC-Games- oder ein PC-Games-Plus-Abo bestellen soll. Denn ich kaufe etwa zur Hälfte mit und ohne Vollversion, je nach Spiel. Nun mein Vorschlag: Es sollte doch möglich sein, dass ich zunächst die PC Games Plus abonniere. Dann kann ich mich jeden Monat informieren, welche Vollversion im nächsten Monat folgt. Dann habe ich ein paar Tage Zeit, um von der Plus-Ausgabe auf die normale PC Games umzubestellen. Wenn ich innerhalb einer bestimmten Frist nichts mache, erhalte ich natürlich die Plus-Ausgabe.

Die Preisdifferenz könnte man der nächsten Aborechnung gutschreiben. Ich gebe zu, dass dieses Prinzip sicher komplexer ist, als stur feste Abonnenten anzuwerben, aber wir leben ja im Zeitalter (beginnender) Interaktivität.

Viele Grüße: Walter

Klingt nett, ist aber leider im richtigen Leben nicht zu realisieren. Der Mehraufwand alleine an Verwaltung wäre nicht mehr zu bezahlen. Nimm einfach mal an, nur 10.000 Abonnenten würden jedes Monat nach ihrem diesbezüglichen Wunsch gefragt, eventuell anfallende Gutschriften verrechnet und – da maschinell ja nicht machbar – ihre Ware eingepackt und verschickt. Denkst du, das könnte unsere Aboabteilung noch nebenbei machen? Natürlich nicht. Das würde dazu führen, dass neue Leute eingestellt werden müssten. „Mir doch wurscht!", wirst du nun zu Recht sagen. Jedoch ist der Preis unserer Produkte ein kalkulierter, kein erwürfelter Preis, der dann nochmals überdacht werden müsste. Mit Interaktivität hat das Ganze nichts zu tun.

Wie kann man sich so schlau machen wie Armin

Fragt sich Sascha

HARTE WARE

Hi Rainie!

Ich habe die PCG März 2000 gelesen und bei der Stelle mit „Overclocking" blieb mir fast das Herz stehen. Ich mit meinem mickrigen PC würde mich schon über mehr Leistung freuen, aber das ist mir einfach zu gefährlich. Ich meine wegen Zerstörung des PC und so. Deshalb frage ich mich, wo man sich so schlau machen kann wie zum Beispiel Armin Lenz. Muss man das studieren oder gibt es Kurse, wo man beigebracht bekommt, wie man eine Festplatte oder eine CPU einbaut?

Alles Gute: Sascha

Hallo Saschie!

Solltest du meinen Namen noch einmal so verhunzen, wandert dein Brief ungelesen in die untersten Schichten meines Papierkorbs – dort, wohin sich auch die Putzfrau nur nach größeren Bestechungsversuchen und mit Gummihandschuhen traut. Falls du dich mit der Anrede bei mir beliebt machen wolltest, muss ich dir leider mitteilen, dass es dir gründlich misslungen ist. Unser Armin hat zwar Informatik studiert, jedoch wird da kaum das Zureiten von Hardware gelehrt. Diesbezüglich ist er ein echter Autodidakt. Autodidakt kommt von Auto und bezeichnet jemanden, der so sehr auf sowas abfährt, dass er es sich selber beigebracht hat. Ich würde hier nun gerne etwas von grauenhaften Misserfolgen während seiner Anfangsphase erzählen, doch leider wäre es gelogen. Nach der Methode „Trial and Error" brachte er sich das erforderliche Fachwissen bezüglich Hardware erstaunlich schnell und ohne nennenswerte Sachschäden bei – ein verkohltes Netzteil erwähne ich lediglich aus purer Schadenfreude. Nur seine angebrannten Augenbrauen und der übergroße Feuerlöscher in seinem Büro geben mir gelegentlich zu denken.

Ich habe einen ZX-81!

Outet sich Yves

ANFRAGE

Hallo PC-Games-Team!

Vor kurzem habe ich mir die erste Ausgabe der PC Games gekauft. Da ich ein Liebhaber von alten PCs bin (ich habe selbst einen ZX-81, MZ-800 etc.), fiel mir das Bild eines alten Apple ins Auge und ich las einen Bericht über Lord British und seine Spiele. Ich möchte Sie bitten, mir eines davon zu schicken (bis 1992 Erscheinungstermin), da Sie es ja sicherlich noch besitzen. Kosten kann es bis 10 Mark. So viel wird ein uraltes Spiel ja nicht kosten, oder?

Herzliche Grüße: Yves Fischer

Aha – Sie sind also der ebenso freundliche wie weltfremde Herr, der in Antiquitätenläden geht und den Inhaber bittet, ihm das uralte Bild für ein paar lausige Mark zu überlassen? Ich gebe ja zu, dass wir wirklich ein paar angestaubte Sahnestücke in den tiefsten Untiefen unseres Archivs haben (dort, wo 1994 der alte Hausmeister verschollen und nie wieder aufgetaucht ist). Aber wir wären ungern bereit, uns davon zu trennen, zumal der Verlust inzwischen ja auch nicht mehr zu ersetzen wäre. Zusätzlich erlaube ich mir auch noch zu erwähnen, dass die in Aussicht gestellte Summe prinzipiell nicht dazu taugt, dass wir bereit wären, uns von irgend etwas zu trennen.

ZEITANSAGE

Hallo Rainer!

Erst einmal möchte ich euch zu eurer Zeitschrift beglückwünschen. Seit einigen Jahren lese ich jedes Mal eure Testberichte und auch immer den Erscheinungstermin in der Liste und ich bin jedesmal sauer, wenn ich ein Spiel, das mir gefällt, gesehen habe und gleich am angegebenen Termin zu meinem Händler renne, um es zu holen, doch es ist nicht da. Ich kriege jedes Mal die Antwort: „Komm in zwei Wochen wieder!" Zuletzt ist mir das bei *The Sims* passiert. Liegt das an meinem Händler oder an der PC Games?

Mit freundlichen Grüßen: Gramsi

Mir würde der Umgangston in besagtem Laden etwas unangenehm aufstoßen, falls du nicht, was in diesem Falle durchaus zulässig wäre, den Dialog entscheidend gekürzt hast. Ob deine Misere an uns oder besagtem Markt liegt, will ich dir gerne beantworten – und zwar mit den ebenso unsterblichen wie alleine kaum aussagefähigen Worten „weder noch". In deinem bevorzugten Laden für den käuflichen Erwerb von Soft-

ware erklärt dir der nette Verkäufer tatsächlich nichts als die lautere Wahrheit. Und was du bei uns gelesen hast, ist selbstverständlich auch nichts weiter als die Wahrheit. Was ich hier so wortreich erklären will, ist Folgendes: Wenn wir den Test schreiben, nehmen wir den Veröffentlichungstermin, den uns der Hersteller mitteilt. Vom Schreiben des Tests bis zur Auslieferung des fertigen Heftes vergehen aber etwa drei Wochen. In dieser Zeit kann sehr viel geschehen (Schwierigkeiten des Herstellers, Probleme beim Vertrieb, Verzögerung in der Druckerei für das Handbuch, Veränderung des Balzverhalten von Brieftauben u. Ä.). Tröstet es dich, wenn ich dir gestehe, dass es mir in der Videothek ähnlich ergeht wie dir bei deinem Händler, wenn ich mich seit Wochen auf einen Film freue?

FRAUENFRAGEN

Hallo PC Games!

Ein deftiges Lob an euch. Eure Zeitschrift finde ich echt voll krass, wie mein Deutschlehrer jetzt sagen würde. Was ich gerne wissen würde: Ist Petra eigentlich das einzige weibliche Geschöpf?

Florian Schuldt

Ist Petra das einzige weibliche Geschöpf?

Interessiert Florian

Richte doch bitte deinem Deutschlehrer meine besten Grüße und meine heftigste Missbilligung seines Umgangstons aus. Aber nun zu deiner Frage: Da sich die Menschheit nicht durch Zellteilung vermehrt, sind weibliche Geschöpfe unumgänglich. Petra alleine würde für den Fortbestand der Menschheit nicht ausreichen. Dein Bio-Lehrer wird mir da sicher zustimmen. Solltest du jedoch deine Frage ausschließlich auf unsere Redaktionsräumlichkeiten beziehen, muss ich dir unklare Ausdrucksweise vorwerfen. Wenn dich dein Forscherdrang dazu treibt, mir diesen Brief zu schreiben, warum trieb er dich nicht vorher dazu, das Impressum zu lesen? Schon nach denkbar kurzer Recherche hättest du feststellen können, dass dort 13 weibliche Mitarbeiterinnen (zu erkennen an unfraglich weiblichen Vornamen) aufgeführt sind. Nicht erwähnt wurden noch die drei Mädels des Leserservice, die ein grauenhaftes Schicksal dazu verurteilt, mit mir ein Büro zu teilen, die Sekretärin unseres Chefs, die Putzfrau und die freundliche Dame am Empfang, was uns nach einer simplen Addition auf die Summe von 19 bringt, falls dein Mathe-Lehrer an dieser Stelle keine gravierenden Einwände hat.

ZWEIFLER

Hi PC-Games-Crew!

Ihr wundert euch, wieso ich an eure gesamte Crew schreibe? Ganz einfach, ich weiß nicht, von wem dieser Brief gelesen wird. Eines steht jedoch fest! Von Rainer Rosshirt bestimmt nicht, denn seit wann können Erfindungen lesen? Naja, nun zu meinem eigentlichen Anliegen: Eure Zeitschrift ist echt super, aber wie überall gibt es auch hier einiges zu verbessern! Dabei denke ich an euren Wertungskasten. Genauer, die Rubrik „Hardwarevoraussetzungen". Denn als ich (nicht mehr so ganz) stolzer Besitzer eines 166-MMX-Prozessors, 64 MB RAM und einer Voodoo-2-Karte euren Test zum neuesten id-Shooter gelesen hatte, kam mir doch einiges spanisch vor. Laut eures Tests ist es mir nicht möglich, dieses Spiel zu spielen. Allerdings konnte ich das Game ohne Probleme zocken.

Euer treuer, aber nicht alles glaubender Leser David

Keinen Schimmer, wer das dumme Gerücht aufgebracht hat, ich wäre nur eine Erfindung. Ich wäre dir jedoch zu tiefstem Dank verpflichtet, wenn du auch das Finanzamt von meiner Nichtexistenz überzeugen könntest, da Erfindungen bestimmt nicht steuerpflichtig sind. Aber nun genug der kühnen Träume – zurück auf den harten Boden der Realität, wobei mir dein Brief sehr hilfreich ist. Rein technisch gesehen wird man nahezu jedes Spiel spielen können, wenn man gewisse Abstriche bei der Auflösung und der Detailtiefe macht. Wenn man sich dann auch nicht daran stört, dass der flüssige Ablauf etwas zu wünschen übrig lässt, kann man durchaus damit leben. Allerdings frage ich mich dann, ob es noch etwas mit dem eigentlichen Spiel zu tun hat, da gerade das angesprochene Spiel nicht zuletzt von der Geschwindigkeit und der hervorragenden Grafik lebt. Diesbezüglich würde ich wieder einmal gerne des Volkes Stimme vernehmen und öle mein Postfach.

Rainers Einsichten

Gelegentlich hatte ich das undeutliche Gefühl, etwas die Kontrolle über das Spiel zu verlieren.

Fortsetzung von Seite 236

Als niemand damit rechnete, machte sie Elvis einen Heiratsantrag und in meiner Verwirrung ließ ich Elvis ihn annehmen. Julia konnte stundenlang lesen und sich bis zu fünfundzwanzig Mal am Tag umziehen. Natürlich hatte sie deshalb keine Zeit für den Haushalt. Julia liebt den neuen Pool und verbringt halbe Tage darin. Von Entsetzen geschüttelt musste ich feststellen, dass der neue Gärtner eine Brille trägt. Als vorsichtiger Mensch habe ich ihn sofort entlassen. In der Nachbarschaft zieht ein Lehrer-Ehepaar ein! Ich habe nichts gegen Belehrungen, aber Elvis will sie nicht in der Sim Lane. Eines Tages fällt aus einer Wolke von Blumen (!) ein Kind. Ob Julia mir etwas verschweigt? Das Kind schreit die ganze Nacht und Julia ist vom vielen Lesen und Schwimmen so erschöpft, dass sie sich nicht darum kümmern kann. Ich errichte einen Anbau, in dem das Kind untergebracht wird. Da mir das Kind vom Jugendamt entzogen wird, kann ich den Anbau für das lang entbehrte Billardzimmer verwenden und Julia bekommt immer wieder Körperpunkte, weil ihre Figur vom vielen Schwimmen wirklich traumhaft ist. Warum sie immer öfter herumsteht und lautstark schimpft, entzieht sich meiner Kenntnis. Jedoch beginnt ihre Hysterie mich bald zu nerven. Als die alte Schnep ... äh ... Julia auch noch anfängt, mit dem Nachbarn zu flirten, beschließe ich zu handeln. Ich nutzte ihr tägliches Bad im Pool, um die Leiter kurz entschlossen zu verkaufen. Die Gute dreht Runde um Runde, ohne den Pool verlassen zu können. Ihr Grabstein ist eine wahre Zierde für den Garten. Und da ich schon gerade beim Aufräumen bin, lade ich die beiden Lehrer auf einen Plausch und mauere sie im Esszimmer ein. An dieser Stelle hatte ich das Gefühl, etwas die Kontrolle über das Spiel zu verlieren. Gleich morgen werde ich einen Antrag auf Indizierung der Sims stellen.

HERSTELLER-HOTLINES

A

Acclaim
☎ (089) 329 40 600
Mo, Mi, Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.acclaim.de

Activision
☎ (01805) 22 51 55
Mo-Fr 14.00-18.00
Sa-So 16.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.activision.de

Ascaron
☎ (05241) 966 90
Mo-Fr 14.00-17.00
Normaltarif
www.ascaron.de

B

Blizzard
siehe Havas
www.blizzard.de

Blue Byte
☎ (0208) 450 29 29
Mo-Do 15.00-19.00,
Fr 15.30-19.30
Normaltarif
www.bluebyte.de

Bullfrog
siehe Electronic Arts
www.bullfrog.ea.com

C

CDV
☎ (0721) 97 22 40
Mo-Fr 14.00-17.00
Normaltarif
www.cdv.de

Codemasters
☎ (089) 23 03 51 88
Mo-Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.codemasters.de

Core Design
siehe Eidos
www.core-design.com

D

Disney Interactive
siehe Infogrames
www.disney.de

E

EA Sports
siehe Electronic Arts
www.easports.com

Eidos Interactive
☎ (0190) 510051
Mo-Fr 11.00-13.00,
14.00-18.00
0,21 DM pro Minute
www.eidos.de

Electronic Arts
Spiele-Hotline:
☎ (0190) 900030
Technik-Hotline:
☎ (0190) 572333
Mo-So 9.30-13.00,
14.00-17.30
1,21 DM pro Minute
www.ea.com

Empire Interactive
☎ (089) 85 795 138
Mo-Do 13.00-19.00,
Fr 12.00-16.00
Normaltarif
www.empire-us.com

Ensemble Studios
siehe Microsoft
www.ensemble-studios.com

F

Funatics
siehe Ravensburger
www.funatics.de

G

Gathering of Developers
siehe GT Interactive
www.godgames.com

GT Interactive
siehe Infogrames
www.gtinteractive.de

H

Hasbro Interactive
☎ (01805) 42 72 76
Mo-Fr 14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microprose.de
service@hide.de

Havas Interactive
☎ (06103) 99 40 40
24 Stunden am Tag
Normaltarif
www.havas.de

Heart-Line
www.heart-line.de
info@heart-line.de

I

Id Software
siehe Activision
www.idsoftware.com

Impressions
siehe Havas
www.infogrames.de

Infogrames
☎ (0190) 510 550
Mo-Fr 11.00-19.00
1,21 DM pro Minute
www.infogrames.de

Innonics
☎ (0511) 33 61 37 90
Mo, Mi, Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.innonics.de

Interplay
siehe Virgin
www.virgininteractive.de

Ion Storm
siehe Eidos
www.ionstorm.com

J

Jane's
siehe Electronic Arts
www.janes.ea.com

JoWood
siehe Infogrames
www.jowood.com

L

Looking Glass
siehe Eidos
www.lglass.com

Lucas Arts
siehe THQ
www.lucasarts.com

M

Magic Bytes
☎ (05241) 70 18 74
Mo-Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.magicbytes.com

Maxis
siehe Electronic Arts
www.maxis.com

MicroProse
☎ (01805) 2 5 2 5 65
Mo-Fr 14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microprose.de

Microsoft
☎ (01805) 25 11 99
Mo-Fr 8.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microsoft.de

N

NEO Software
siehe THQ
www.neo.at

NovaLogic
siehe Electronic Arts
www.novalogic.com

O

Origin
siehe Electronic Arts
www.origin.ea.com

P

Pyro Studios
siehe Eidos
www.pyrostudios.com

R

Ravensburger Int.
☎ (0751) 86 19 44
Mo-Do 16.00-19.00
Normaltarif
www.ravensburger.de

S

Sierra Studios
siehe Havas
www.sierra.de

Spellbound
siehe Infogrames
www.spellbound.de

Software 2000
☎ (0190) 57 20 00
Mo-Do 14.00-19.00
Fr 10.00-14.00
1,20 DM pro Minute
www.software2000.de

Sunflowers
siehe Infogrames
www.sunflowers.de

Synetic
siehe Magic Bytes
www.synetic.de

T

Take 2
☎ (01805) 217 316
Mo-Fr 12.00-20.00
0,24 DM pro Minute
www.take2.de

Team 17
siehe MicroProse
www.microprose.de

The 3DO Company
siehe Ubi Soft
www.3do.com

THQ
☎ (0190) 505511
Mo-Fr 16.00-20.00
1,21 DM pro Minute
www.thq.de

TLC
☎ (089) 613 092 35
Mo-Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.learningco.de

TopWare Interactive
☎ (0621) 48 28 66 33
Mo-Fr 14.00-18.00
Normaltarif
www.topware.de

U

Ubi Soft
☎ (0211) 33 80 01
Mo-Fr 9.00-17.00
Normaltarif
www.ubisoft.de

V

Valve
siehe Sierra
www.valvesoftware.com

Virgin
☎ (040) 89 70 33 00
Mo-Fr 15.00-20.00
Normaltarif
www.virgininteractive.de

W

Westwood Studios
siehe Electronic Arts
www.westwood.com

INSERENTEN

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service
PC Games
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Abo-Telefon: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Abo-Fax: 01805/959513 (0.24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

Service-Fax: 0911/2872-250

[VORSTAND]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger, Oliver Menne

[REDAKTION]
Chefredakteure: Petra Maueröder, Florian Stangl (V.i.S.d.P.)

Redaktion Deutschland: Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Harald Wagner, Daniel Kreiss, Kristoffer Lenke (Assistenz)

Textchef: Michael Ploog

Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Leitung), Armin Lenz

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung)

Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung), Bernd Holtmann, Silke Menne, Stefan Weiß, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andreavon der Ohe, Lars Geiger

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Christina Sachse, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung: Gisela Tröger

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

[ANZEIGENKONTAKT]

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911/2872-143
Fax: +49 - 911/2872-241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Web: www.ad-the-best.de

ANZEIGENBERATUNG		TELEFON
Wolfgang Menne	Hardware, Versand	0911/2872-144
Jens Klüver	Games	0911/2872-348
Susanne Szameitat	Online	0911/2872-142

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat 0911/2872-141

Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph 0911/2872-143

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer 0911/2872-140

Anzeigen- und Officekoordination
Ina Schubert 0911/2872-346

Anzeigengrafik
Sabine Klier 0911/2872-138

Preisliste: Es gelten die Mediadaten Nr. 13 vom 1.10.1999, Anforderung über Claudia Rudolph

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA Sonderdrucke: Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an. Kontakt: Claudia Rudolph

[VERLAG]
COMPUTEC MEDIA
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Verlagsleiter: Roland Bollendorf

Produktionsleitung: Martin Closmann

Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Abonnement: PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-). Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

PC Games Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Tel.: 01805 / 95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805 / 95 95 13 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-0, FAX: -5277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD .... ÖS 900,-
PC Games DVD .... ÖS 900,-
PC Games Plus .... ÖS 1.435,-

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games	CD	Plus	Magazin
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	841783	883361

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



PSG













Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 1999
363.608 Exemplare



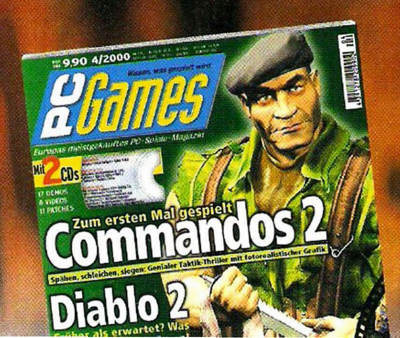
Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo PC GAMES mit CD: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Tomb-Raider-4-Plakat oder den ultimativen Lara-Kalender 2000 abstauben!

Originalgröße: 84 x 119 cm

Originalgröße: 29,7 x 42 cm

Wer jetzt PC GAMES mit CD-ROM im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie! Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!



☒ Ja, ich möchte PC GAMES mit CD eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- ○ **Original-Plakat „Tomb Raider IV", Art.-Nr 1198**
- ○ **„Lara-Croft-Kalender" 2000, Art.-Nr 2020**

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PC GAMES mit CD-ROM jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

P3PG12

Schnappschuss des Monats

Auch im April suchen wir wieder eine witzige Sprechblase für den Schnappschuss des Monats.



GOLDJUNGEN Der Jüngere der beiden ist Mr. Smith und verantwortlich für Tomb Raider 4.

Christoph von Essen aus Unterhaching heißt der Einsender des frechen Spruchs, den er *Tomb Raider 4*-Designer Adrian Smith in den Mund gelegt hat. Seine Belohnung: Ein dickes PC-Games-Spielepaket. Wenn Ihnen eine ähnlich gute Idee für den aktuellen Schnappschuss (rechts) einfällt, dann reichen Sie Ihren Vorschlag einfach per Postkarte, Telefon, E-Mail oder PC-Games-Website ein.

Gewinn-Hotline:	0190-59 58 59 (DM 1,21/Minute)
Anschrift:	COMPUTEC MEDIA AG Redaktion PC Games Stichwort: Schnappschuss Roonstraße 21 D-90429 Nürnberg
E-Mail:	schnappschuss@pcgames.de
Website:	www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 20. April 2000. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



MEINS! MEINS! Ex-Chefredakteur Thomas Borovskis und Kollegin Maueröder reißen sich förmlich um frisch eingetrudelte Testmuster.

PC Games 6/2000

ERSCHEINUNGS-TERMIN Die PC Games Ausgabe 6/2000 erscheint am 3. Mai 2000

Alle Angaben ohne Gewähr. Kurzfristige Terminverschiebungen seitens der Hersteller können zu Änderungen führen.

Starlancer

Gieriges Glitzern in den Augen und schweißnasse Hände – das sind Symptome, die bei jedem auftreten, der das jüngste Werk von *Privateer-2*-Schöpfer Erin Roberts gespielt hat. Unsere besten Piloten freuen sich bereits auf den Testflug.



Phänomen Starlancer: Schon jetzt Probestaunen ab Seite 70 – knallharte Fakten dann in PC Games 6/2000!

Diablo-2-Betatest

Nur wenige Auserwählte dürfen sich einloggen, wenn Blizzard zum *Diablo-2*-Betatest im Internet trommelt – die PC-Games-Krieger und -Amazonen sind für Sie natürlich dabei. Erfahren Sie aus erster Hand, welche spannenden Neuheiten im Blizzard-Actionrollenspiel auf Sie warten.

Star Trek: Voyager: Elite Force

Die Welt von *Star Trek: Voyager.* Unendliche Wartezeiten. Doch jene haben in Kürze ein Ende und erfreulicherweise sieht es tatsächlich danach aus, als ob es Activision – nicht zuletzt dank der *Q3A*-Technologie – gelingen könnte, das erste *Star Trek*-Spiel zu entwickeln, das den Vergleich mit der jeweiligen Genre-Konkurrenz (in diesem Fall *Unreal* und *Half-Life*) nicht zu scheuen braucht.

Die Siedler 4

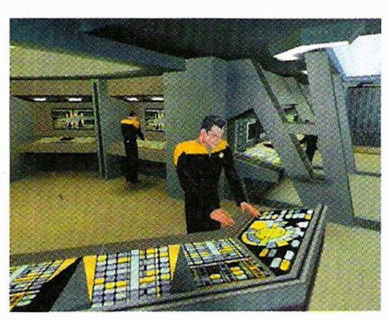
Neue Völker, noch detailliertere Grafik, eine Zoomfunktion und mehr Spieltiefe: Blue Bytes vierte *Siedler*-Generation ist für das Ende des Jahres anstehende Aufbaustratege-Duell zwischen *Die Siedler 4* und *Anno 1503* bestens gerüstet. PC Games hat das Entwicklerteam besucht und enthüllt die wichtigsten Neuerungen.

32 Seiten Tipps & Tricks

PC Games steht Ihnen bei – auf den Schlachtfeldern der *C&C 3*-Zusatz-CD *Feuersturm*, in der Rolle von *Dark Project 2*-Meisterdieb Garrett und am Steuer eines simulierten Porsche 911 aus der aktuellen *Need for Speed*-Folge. Die Tipps-&-Tricks-Abteilung prüft bereits hinterlistige Cheats und arbeitet an Komplettlösungen.



DIABLO 2 PC Games berichtet live von der Betatest-Feuertaufe im Internet.



STAR TREK: ELITE FORCE Activision gibt dem Half-Life-Rivalen den letzten Schliff.



DARK PROJECT 2 Wir geben unverzichtbare Tipps für angehende Meisterdiebe!